#248 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 2DS • 3DS

POWER UNLIMITED

DE BLOEDERIGSTE PU-RETRO OOIT!

DESTINY
EINDELOOS

FAR CRY 4
HERRIE IN DE HIMALAYA

ASSASSIN'S CREED: UNITY
'FORMIDABLE'

THE WITCHER 3: WILD HUNT
KWIJLENDE REDACTEUREN

SUPERENORME MEGADIKKE SPECIAL E3 2014!

WWW.PU.NL
AUG. 2014
BP € 4,65





MORTAL KOMBAT X

PLUS: PU KIEST DE 15 BESTE OPEN WERELD-GAMES • KIRBY AND THE RAINBOW CURSE: K(L)EIGOED • GA MAAR VAST SPAREN VOOR METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN • EERST DENKEN DAN SCHIETEN IN RAINBOW SIX: SIEGE • JURJEN MAAKT EEN GAME • SNIPER ELITE 3 SADISTISCH? NEE, KUNST! • MAAK ZELF JE LEVELS IN MARIO MAKER EN LITTLEBIGPLANET 3 • GENIETEN VAN TIETEN IN HYPERDIMENSION NEPTUNIA • PES GAAT HET FIFA EINDELIJK WEER MOEILIJK MAKEN • OP BEZOEK BIJ MANNEN MET VREEMDE BAARDEN • THE LEGEND OF ZELDA Wii U • THE DIVISION • EN NOG VEEL MEER...



CALL OF DUTY®

ADVANCED WARFARE

WIN A VIP TRIP TO GAMESCOM

10-14 AUGUST 2014

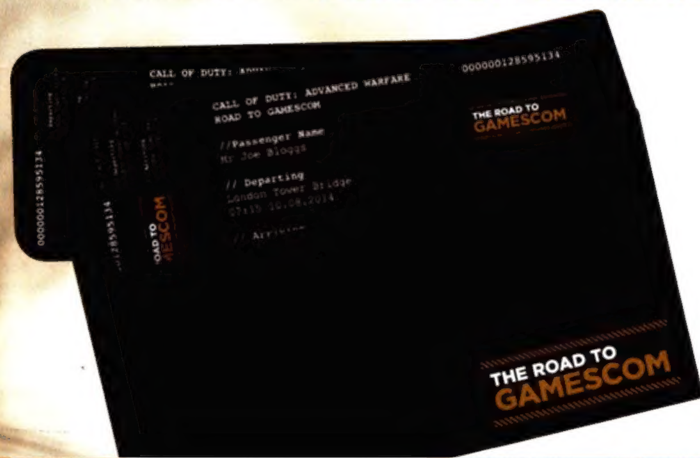
COMPETITION OPEN FROM 14 TO 31 JULY.
FIND OUT MORE AT GAME.CO.UK/GAMESCOM



FANCY COMING TO **GAMESCOM** ON THE **CALL OF DUTY TOUR BUS** TO PLAY THE GAME FIRST WITH SOME OF THE BIGGEST NAMES IN THE **CALL OF DUTY COMMUNITY?**

IF SO THEN SIMPLY **PRE-ORDER CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE** AT **GAME MANIA** TO BE ENTERED INTO THE DRAW TO **WIN A GOLDEN TICKET!**

MUST BE 18 OR OVER TO ENTER.
SEE **WWW.GAMEMANIA.NL**
FOR ALL TERMS AND CONDITIONS.*



THE ROAD TO GAMESCOM

GAME MANIA
De speciaalzaak in games

TURTLE BEACH

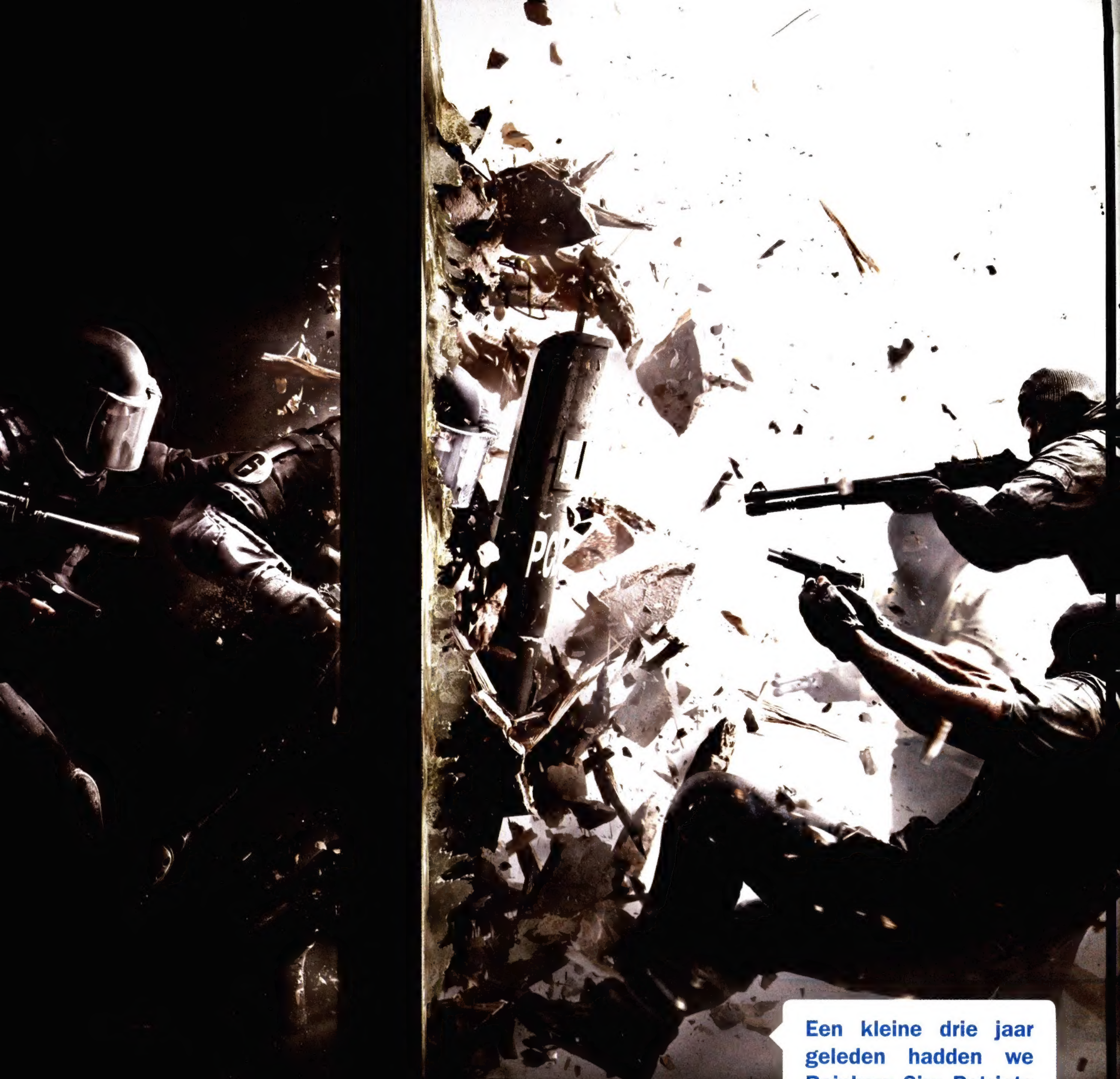
18
www.pegi.info
PROVISIONAL

*GAME RESERVES THE RIGHT TO OFFER AN ALTERNATIVE PRIZE OF EQUIVALENT VALUE.

SLEDGEHAMMER GAMES

ACTIVISION

XBOX ONE XBOX 360



Pag. 027

INHOUD

Een kleine drie jaar geleden hadden we Rainbow Six: Patriots op onze cover staan, een game die het daglicht nooit zou zien. Met Rainbow Six: Siege is de tactische FPS echter weer helemaal terug aan het front, en wordt het straks dik genieten voor gamers die eerst nadenken en dan pas schieten.



Pag. 022



Pag. 027



Pag. 038



Pag. 028



Pag. 071

COVERVIEW

014 ***MORTAL KOMBAT X*** PS3 / XBOX 360 / PC / PS4 / XBOX ONE

FIRST LOOK

022 ***ELITE: DANGEROUS*** PC

PREVIEWS

024 ***METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN*** PS3 / XBOX 360 / PS4 / XBOX ONE
026 ***PRO EVOLUTION SOCCER 2015*** PS3 / XBOX 360 / PC / PS4 / XBOX ONE
027 ***RAINBOW SIX: SIEGE*** PC / PS4 / XBOX ONE
028 ***LITTLEBIGPLANET 3*** PS4
029 ***ORI AND THE BLIND FOREST*** XBOX ONE
030 ***MARIO MAKER*** Wii U
031 ***KIRBY AND THE RAINBOW CURSE*** Wii U

REVIEWS

068 ***SNIPER ELITE 3*** PS3 / XBOX 360 / PC / PS4 / XBOX ONE
069 ***PULLBLOX WORLD*** Wii U
070 ***HYPERDIMENSION NEPTUNIA: PRODUCING PERFECTION*** PS VITA
070 ***ATELIER RORONA PLUS: THE ALCHEMIST OF ARLAND*** PS3 / PS VITA
071 ***COMPANY OF HEROES 2: WESTERN FRONT ARMIES*** PC
072 ***WORLD OF TANKS: BLITZ*** iOS / ANDROID
074 ***OOK GESPEELD***
FLUID SE • VALIANT HEARTS • POKÉMON: ART ACADEMY • RESOGUN HEROES • INAZUMA ELEVEN GO LIGHT • WILDSTAR • MOTOGP 14 • ENTWINED • BLAZBLUE: CHRONO PHANTASMA • SHOVEL KNIGHT • TRANSFORMERS: RISE OF THE DARK SPARK • ANOTHER WORLD - 20TH ANNIVERSARY EDITION • ANGRY BIRDS: EPIC • FARMING SIMULATOR 2014 • JET CAR STUNTS

EXTRA

034 ***PURETRO: DE ROL VAN BLOED IN GAMES***
038 ***REUZESUPERMEGA E3 SPECIAL!***
FOTOBIJSCHRIFTENCOLLAGE • DE 15 BESTE SANDBOXGAMES • PERSOONLIJKE PAGINA'S • DE PERSCONFERENTIES • TRENDS & WTF'S • ZWARTGALLIGHEDEN
060 ***DE INDIES OP DE E3***
064 ***JURJEN GAAT ZELF EEN GAME MAKEN***

VAST

006 ***REDACTIE***
008 ***YO! POST!***
010 ***OPNIEUWS***
021 ***DE KULUM VAN... SORAYA VAN DER WEIDEN***
032 ***OP BEZOEK BIJ... WEIRDBEARD***
061 ***DE PU STORE***
062 ***ICO: HET GAME-MONUMENT VAN JURJEN***
067 ***REVIEWBLAD***
072 ***GRATIS GAME VAN DE MAAND***
073 ***PULARIA***
074 ***OOK GESPEELD***
078 ***WORD LID***
079 ***QUIZT JE DAT?***
080 ***SMORGASBORD***
082 ***FRAMEDROP!***



COLOFON
POWER UNLIMITED

HOI 2014 KEURMERK

Reshift

HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Bob Severijnse • 023-5430000
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Klantenservice@reshift.nl
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 51,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief of mail) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

(BROEDER)LIEFDE



De oplettende (game)nieuwsjager zal het niet ontgaan zijn; de uitgeverij achter Power Unlimited heeft recent de websites gamer.nl en insidegamer.nl overgenomen van het in zwaar weer verkerende Sanoma. Nou waren we met Power Unlimited en PU.nl al lekker bezig, maar we hebben er nu dus opeens twee grote broers bij gekregen waardoor we in een klap een game-front vormen in de Benelux van heb ik jou daar. Kunnen we nu tevreden achterover leunen? Zeker niet. De mediawereld verandert voortdurend en dus kunnen ook wij niet stil blijven staan. De relatief rustige zomerperiode zal gebruikt worden om achter de schermen flink door te beuken om onze nieuwe familieleden zo goed mogelijk te faciliteren en tegelijkertijd Power Unlimited nog sterker te definiëren. Dat betekent niet dat je favoriete gamemagazine opeens omgedoopt gaat worden tot Unlimited Inside Gamer Magazine of iets dergelijks, maar wel dat er kruisbestuiving zal plaatsvinden tussen de merken. Anders gezegd; we gaan elkaar helpen en ondersteunen waar we kunnen. Daarnaast weet je vermoedelijk dat we druk bezig zijn met ons 250e nummer, waar ook jij als lezer een steentje aan kan bijdragen. Op PU.nl kun je je meest bijzondere game-moment opgeven, en wie weet zie je jouw bijdrage straks terug in je lijfblad. ● *Jan*

view with layar



IEMAND MOET HET DOEN

Het hete nieuws van de E3 heb je vermoedelijk via onze site gevolgd, en al leek het er soms op of onze jongens daar voornamelijk met hun snikkel in de champagne hingen en keet aan het trappen waren; de werkelijkheid was anders.
Met name Tjeerd en Jurjen B. hebben zich elke dag, avond én nacht het schompes gewerkt om alle items zo snel mogelijk te monteren en op PU.nl te zetten. De kop 'iemand moet het doen' boven deze rubriek is vaak ironisch bedoeld, maar dat was hier absoluut niet het geval. Gelukkig werd hun werk door onze sitebezoekers zeer gewaardeerd en die waardering spreken we ook graag nog eens uit op deze plek, want iemand moet het doen!



Jurjen



Bezocht deze maand:

Het Playful Arts festival in Den Bosch. Waar ik onder andere een 'real life' Role Playing Game speelde. De rol van kikker bleek mij op het lijf geschreven.

Jan



Reed deze maand:

Bijna honderd kilometer in Maastricht en omstreken op een gammele racefiets. De Cauberg met z'n bijna 12% stijging bezorgde me nog dagenlang spierpijn.

Samuel



Vond deze maand:

Een nieuwe woning! Eindelijk kan ik gamen in alle rust; eindelijk geen huisgenoten meer die de tv willen claimen!

Ondertussen...

Deed deze maand:

Als E3-groentje alle kutklusjes in de PU-villa... Echter, dat zelfs de beursorganisatie me slechts gelimiteerd serieus nam, stak stiekem nog het meest.



Graddus

Had deze maand:

Voor het eerst in m'n leven een echt vette PC tot mijn beschikking voor 'De Hardwarehoek' op PU.nl! Het ding is niet te tillen en kan met recht een monsterbak genoemd worden.



Florian

Bladerde deze maand:

Door de PU Schoolagenda. Jongens, wat is het dit jaar een kek exemplaartje geworden! Ineens besefte ik wat voor zware jeugd ik heb gehad zonder mobieltje, internet én PU Agenda...



Ed

Tjeerd



Was deze maand:

Op bezoek bij Guerrilla Games in A'dam. Ik wilde dolgraag achter de schermen kijken hoe hard er wordt gewerkt aan hun nieuwe IP, maar werd telkens tegengehouden door een dwaas met een hippe gele zonnebril. What the hell, gast!

Wouter



Bouwde deze maand:

Een vitrinekast om al m'n geeky action figures, statuettes en LEGO in uit te stallen. En wat voor vitrine! Deze shit is geen IKEA, vriend!

JJ



Kocht deze maand:

in Groningen sportschoenen om bij terugkomst in Haarlem te ontdekken dat ze twee rechter schoenen in de doos hadden gestopt. Dus zie je binnenkort iemand lastig lopen op mooie sneakers, dan ben ik het.

Wordt vervolgd...

HELD VAN DE MAAND



Er zijn twee mensen op de redactie met hoogtevrees: Ed, die al angstig wordt bij het naderen van een fors uitgevallen verkeersdrempel, en Jan, die blij is dat ie niet groter is uitgevallen dan 1 meter 85. Toch durfde laatstgenoemde het aan om als begeleider van de winnaar van onze Logitech prijsvraag een heuse (duo) parachutesprong te maken!

Eenmaal veilig geland, liet Jan iedereen weten dat het achteraf een fluitje van een cent was en dat ie van iedere minuut had genoten. Aan de foto's te zien, lijkt enige nuancering hier toch wel op z'n plaats.





HOED JE VOOR JAN!

Voor het eerst was Jan naar de E3 in de functie van hoofdredacteur, en dat hebben de jongens geweten ook! Dagelijks ging hij met z'n vingertjes langs beeldschermen, ontbijttafels en keukenbladen om te controleren of alles wel glimmend en glanzend was schoongemaakt. Zelfs de toiletten in de villa werden door Jan tweemaal daags geïnspecteerd.

Op zich geen probleem, alleen dat Jan na z'n inspectie elke keer iemand aanwees om aan z'n vinger te komen ruiken, bezorgt menig redacteur nog steeds nachtmerries.

★ BABES.ED

Deze maand geen stukje van Ed over PU.nl, want toen onze eindbaas de indeling van de E3-special in dit nummer zag, miste hij meteen de 'babe-collage'. Op zich wordt dat in Smorgasbord dubbel en dwars goedgemaakt door Graddus, maar toch bleef die ouwe zeuren om nog meer boothbabes in dit nummer

Tja, en als Ed iets per se wil, gebeurt het natuurlijk ook. Dus vandaar deze (mini)babescollage waar Ed spontaan zijn maandelijkse rubriekje voor inruilde.















YO! POST!

brief van de maand

WOUTER (NIET) GESPOT

Beste meneertjes van Power Unlimited,
Op een vroege lentemorgen stond ik te wachten op de trein (die weer eens te laat was), een dag zoals zovelen. Ik stapte in de trein en tot mijn grote verbazing zag ik daar een baklap van Power Unlimited zitten, het was Wouterrrrrrr!!!!!!!
Ik kan nu met zekerheid stellen dat een camera op je porem je niet vijf kilo zwaarder maakt want, zozozo. Hij mocht als icoon van de Power Unlimited niet eens in de eerste klas zitten, hij moest zelfs op zo'n inklapstoeltje zitten naast de schuifdeuren.
Ik was natuurlijk te schijterig om iets tegen hem te zeggen, maar toevallig moest hij ook overstappen op hetzelfde station als ik. Hij haastte zich de trappen af om zijn volgende trein te halen. Door al dat zogenaamde sporten had hij wel verwacht even tussen twee dicht bij elkaar staande hekjes door te kunnen springen, bleef die baklap met zijn lijf tussen de hekjes hangen (WHAHAHAHAHAHA). Hij wurmde zich erdoorheen maar tevergeefs, de trein had de deuren net gesloten en vertrok. Het was een goed begin van de dag, voor mij.
Met vriendelijke groet,
Trouwe PU.nl bezoeker en lezer,
Oscar a.k.a. Oskimo

Ten eerste is Wouter niet dik, reist hij altijd 1e klas, hoeft hij 's ochtends nooit over te stappen, haast hij zich écht niet om een trein te halen (treinen wachten op hém), blijft hij never tussen hekjes hangen (hekjes openen zich automatisch voor Wouter) en heeft ie z'n hele leven nog geen trein gemist...
Uit alles wat jij beschrijft, blijkt dat het juist NIET Wouter is geweest die je zag. We weten niet welke loser je gespot hebt, maar het zou zo maar Graddus geweest kunnen zijn...

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
RICHARD HOLKADE 8 – 2033PZ HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

SOUL OF THRONES

De PU is episch. Dat gezegd hebbende, ter zake.
U antwoordde op mijn brieven dat ik me te kritisch en negatief opstelde: "vroeger was alles beter." Juist daarom presenteer ik nu een nieuw idee, waarmee ik vanochtend ontwaakte. Mogelijk zweeft het al ergens rond, maar ik ben het nog niet tegengekomen. Om te tonen dat ik ook constructieve kanten heb en omdat er nog nooit iets goeds kwam uit een goed idee waarmee niets gedaan is, stuur ik het toch in. Men neme de franchise Soul Calibur, die nu toch wel ten einde is en waarbij de maker toe is aan een nieuwe uitdaging. Die uitdaging is een vechtspel rondom de licentie van Game of Thrones. De doelgroep bestaat uit liefhebbers van technische fighters reeds bekend met Soul Calibur, aangevuld met fans van de genoemde serie.

NAZI'S MET SMAAK

Beste PU schavuiten,
Laatst speelde ik Wolfenstein: The New Order en kwam ik dit Hollandse meesterwerk tegen (De Nachtwacht) in het kantoor van een Uberstrurmbahnfuhrer. Blijkbaar zijn die Nazi's toch niet compleet smakeloos!
Ps. Ga zo door met jullie blad, de humor is super.
Gertjan van Egmond | Katwijk

Over humor gesproken; Gertjan van Egmond uit Katwijk? Really? Ben je soms familie van Kirsten Cameltoe uit Spanbroek?



Je kiest een Huis waarvoor je strijden wil en stelt een team samen van drie verschillende fighters, zoals Ned, Jaime, Brienne en zo verder. Dit alles ontvouwt zich op een grote RTS-achtige map, waarop de invloed van de verschillende Huizen groeit of juist krimpt afhankelijk van de gevechten die je levert. Je krijgt zo de keuze om bijvoorbeeld goudmijnen te veroveren om geld voor een betere uitrusting te krijgen, een wapen van Valyriaans staal te stelen of de dansmeester Syrio Forel te bevrijden voor extra moves. Door vooruitgang te boeken in deze campaign kun je nieuwe personages unlocken en je roster compleet maken. Ook kun je online duelleren mét en zonder campaign upgrades.

Voeg ten slotte de mogelijkheid toe om 'JoJo's bizarre adventure'-stijl te vechten met 'stands' en 'mounts' als paarden, schrikwolven, draken, bezeten beesten, vuurgeesten en zo verder. Wat vinden jullie van dit idee?

Sid Lukkassen | Duiven



Een mix tussen Game of Thrones en Soul Calibur? Dat kan wel eens iets heel memmorabels worden...

★★★★ ASOCIALE MEDIA ★★★★

De E3 Special in PU Magazine: mosterd na de maaltijd of altijd vadsige shizzle?



Dave van Gorkum @davevangorkum
Minder boeiend omdat het zo laat is, maar de vormgeving en toon van de special maken het alsnog wel leuk om te lezen.

Chris Boers @boersc
Als de PU twee weken geleden uitgekomen was, was het prima geweest. Nu...



Mark van Giessel
Je bent zelf een vadsige snizzle!

Daphne Hoekstra
Alles over de E3 vreet ik op als bbq vlees op een warme zomerdag....of als boerenkool op een koude winteravond! Met mosterd...

Tim Hodes
Sowieso lekker vadsig. Je leest de PU voor de humor en de games, en de E3 Special combineert dit altijd goed. En trouwens, het is leuk om terug te blikken, en misschien ontdek je nog iets wat je gemist hebt!

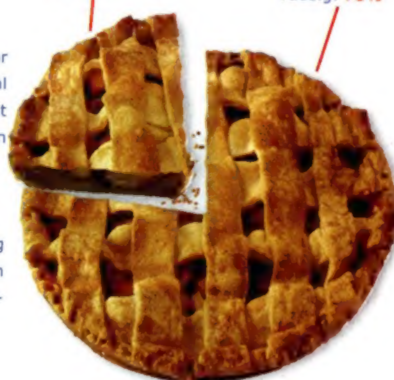
Yorick Admiraal
Vadsige shizzle, Het is een goede aanvulling op het E3 journaal en PU.nl. Niet alles kan worden vastgelegd op camera en de redacteuren van PU.nl waren niet in LA.

Jeroen Bakker
Met alle leaks dit jaar was de E3 zelf eigenlijk al mosterd na de maaltijd.

Jullie mening in een taart

Mosterd: 22 %

Vadsig: 78%



VLIEGENDE NAZI

YO gasten van PU,
Ooit een vliegend nazi-lijk gezien? Ik nu wel. Ik was laatst Wolfenstein: The New Order aan het spelen toen ik ineens een nazi-lijk voorbij zag vliegen. Toen ik doodging en herstartte bij 't checkpoint, zag ik dat hij begon te vliegen als ik erop schoot, elke keer als ik herstartte vanaf dat punt.
Voor de lol heb ik dat een aantal keer gedaan. Dus hier een foto en een link naar een filmpje dat ik ervan maakte.
Wolfenstein: the new order flying dead nazi: http://youtu.be/y_abTCr-Amc
Greetz,
Robbert Fliek



Een nazi-lijk? Wij denken eerder aan een ver familielid van de Zuid-Afrikaanse zwartrug regenwulp. Daar mag je trouwens op jagen van de Dierenbescherming, mits ze aantoonbaar last hebben van ingescheurde teennagels.

OPROEP!
YO!POST! OP PU.NL

Het gaat er dan toch echt van komen: de comeback van Yo!Post! op PU.nl. Het wachten is alleen nog op een extra videostagiair, en zodra we die hebben aangenomen, gaan we aan de slag! Tenminste, als we genoeg input van jullie krijgen, want het idee is nog steeds dat we brieven/vragen etc. van jullie beantwoorden of van (cynisch, humoristisch, onnozel) commentaar voorzien. Dus... ga helemaal los! Stuur ons je brieven, tekeningen, vragen, opmerkingen, grappen, plakwerk etc. etc. en je maakt dikke kans dat je met jouw inzending belandt in Yo!Post! nieuwe stijl op PU.nl! Deze Photoshop van Ed was trouwens al opgestuurd door 'Cynster' voor de digitale Yo!Post! maar té toepasselijk om niet hier te gebruiken...



Fransen kicken ass

Waarom is Ubisoft iedereen de baas?

Je kunt het verderop in deze PU in geuren en kleuren lezen: het was opnieuw raak in LA. Ubisoft sloopte voor de derde keer op rij de concurrentie.



De Franse gamedeveloper/uitgever kwam niet met één, niet met twee, niet met drie, maar met maar liefst vier absolute must-haves (en dan doen we The Crew eigenlijk nog te kort) die vele Awards in de wacht sleepten: Far Cry 4, The Division, Assassin's Creed Unity en Rainbow Six: Siege.

Hoe kan het dat Ubisoft, dat zich nog niet zo heel lang geleden niet aan de middelmaat wist te onttrekken, de laatste jaren zoveel kwaliteit kan leveren en de concurrentie wegblaast? We vroegen het aan de 3J's.



Door de enorme populariteit van Assassin's Creed maar ook een mainstream kanon als Just Dance, heeft Ubisoft de fondsen om te investeren in nieuwe IP's. Daarnaast is Yves Guillemot zo slim om het belasting- en subsidieklimaat van Canada te gebruiken. De Canadese regering geeft financiële steun aan veel nieuwe projecten bij Ubisoft Montreal en men heeft ook een opleidingsconnectie met Ubisoft.

Daarnaast bezitten de broertjes van Yves nog een hardwaretak (Guillemot hardware) en een mobiele afdeling (Gameloft) waarmee ook flink wat geld verdiend wordt. Aanstormend talent, cash, subsidies en sterke franchises maken dat Ubisoft er de komende jaren warmpjes bij zit. Of zoals mijn wijze opa altijd zei: "met geld maak je geld"



De werelden die Ubisoft tegenwoordig schept zijn zwaar indrukwekkend. Grotendeels op realisme gebaseerd, maar toch onalledaags genoeg om voorbij elke hoek te kunnen verrassen.

Ik zou kunnen klagen over de voorspelbare dingen die je in die werelden doet, en dat typische Ubi-structuurtje dat je gebieden laat 'claimen', maar dat is een beetje geforceerd zoeken naar kritiek. Temeer omdat Ubisoft toch in elke getoonde game laat zien dat ze wel degelijk zoeken naar manieren om vertrouwde gameplay interessanter te maken, en je soepeler door die mooie werelden te laten bewegen.

Zie het dus maar als een kwestie van smaak, dat ik me meer aangesproken voel door een 2D-tekenfilmwereld van Valiant Hearts: The Great War. Die overigens ook van Ubisoft is.



De beide heren voor mij schetsen een goed beeld. Geld maakt geld en Ubi heeft een uitzonderlijk goed gevoel voor wat gamers momenteel willen en weet dit ook nog eens ijzersterk te brengen.

Één ding zijn J&J echter vergeten te noemen, en dat is de kunst van een goede hype bouwen. Net als Rockstar beheerst Ubisoft dat. Elke E3 weten zij hun games met een paar rake clips op het netvlies te branden en dat vuurtje houden ze warm. En als je hypes vervolgens ook nog weet waar te maken dan zit je geramd!

> **"Ik zie de lol van het streamen van je game niet echt in."**



Maar de rest van de gamers wel, Reggie Fils-Aimé (Nintendo).



Vijf tips

Microsoft wil Gamescom domineren

Voor diegenen die het nog niet weten; de Xbox One komt officieel op 5 september uit.

Natuurlijk hebben veel mensen het apparaat al via onze Oosterburen gescoord, maar er zijn nog genoeg gamers die pas in september de afweging maken om in de buidel te tasten.

Microsoft heeft dan ook laten weten dat Gamescom dit jaar enorm belangrijk voor hen wordt, en dat men wil roeleren op die beurs. Logisch, aangezien veel media uit Europese landen waar de X1 nog niet uit is, afreizen naar Duitsland.

door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Hier wat tips om de beurs daadwerkelijk te claimen:

1) Kom met een waanzinnige introductie-bundel voor die landen die de X1 nog niet hebben.

2) Zorg dat je drie à vier fonkelnieuwe aankondigingen doet van games. Echt, heet nieuws dus.

3) Sony zou zo maar een pricedrop of een nieuwe bundel kunnen gaan aankondigen. Anticipeer daarop. Desnoods met een tijdelijke price-off van drie maanden of een half jaar gratis Xbox Live bij een console.

4) Doe iets met Halo 5. Een theater. Een über-trailer. De eerste ingame footage. Doe iets met Halo 5, Microsoft. Ja, het is Europa, maar met Halo 5 pak je iedereen in!

5) Zorg voor heel veel demopods op de beurs met heel veel verschillende games, begeleid door leuke, lieve meisjes in Xbox One pakjes. Niet te ordinair maar een beetje verleidelijk mag altijd.



De E3 is elk jaar weer dé place to be voor de Powerspy. Immers de explosieve mix van hoogspanning, hevige concurrentie, gelek en drank zorgt steevast voor de beste roddels. En die zet de Powerspy dan niets en niemand ontziend in jullie lijfblad.



SONY

● Het gerucht gaat dat Sony vlak voor de persconferentie een exclusieve en nieuwe IP van het programma haalde. Om dat gat te vullen moesten ze vijf minuten extra vol lullen.

● Alsof er nog niet genoeg geluld werd in Sony's show.

● De nieuwe Uncharted heeft als ondertitel A Thief's End. Dat werd al snel 'Een Tyfus End'.

● Ondanks alle ophef vooraf was er wederom geen plek voor The Last Guardian in de persconferentie van Sony.

● Maar Sony meldde na afloop dat áls The Last Guardian gecanceld wordt, ze dit zullen mededelen.

● Dat is wel een heel omslachtige manier om aan te geven dat ze er nog aan werken...

● Iemand zei dat The Last Guardian niet gecancelled was, want een game waaraan nooit één minuut echt gewerkt is, kun je immers niet cancelen,

● Ondanks alle geruchten lanceerde Guerrilla geen nieuwe game op de E3. Dat gaan ze nu volgens insiders op de aanstaande Gamescom in Duitsland doen.

● Zal dus wel geen WO-II shooter worden...



MICROSOFT

● Het opmerkelijkste aan de Microsoft-persconferentie, was dat de woorden 'Kinect', 'Skype' en 'tv' geen enkele keer voorkwamen in de show.

● Terwijl we vorig jaar naar het woord 'game' moesten zoeken. »

Geen grote dingen meer te verwachten

Miyamoto wordt oud

Miyamoto blijft voor mij een idool, een immens creatieve geest en de belangrijkste persoon uit de geschiedenis van de videogames. Toch denk ik niet dat we nog veel bijzondere dingen van hem mogen verwachten.



Miyamoto speelt Project Giant Robot

Shigeru Miyamoto was 24 toen hij door Nintendo in dienst werd genomen. Toen hij 28 was kwam hij met Donkey Kong, zijn eerste grote hit. Super Mario Bros. en The Legend of Zelda zijn de belangrijkste games die aan de geest van Miyamoto ontsproten, deze verschenen toen hij

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

respectievelijk 32 en 33 jaar oud was.

De laatste grote, op gamers gerichte franchise die Miyamoto bedacht, was Pikmin, dat spel verscheen toen hij 49 was. Alweer een tijdje geleden.

Tegenwoordig is Miyamoto 61 jaar, komt zijn pensioen in zicht, en maakt hij games van een veel kleiner kaliber.

Op de E3 werden twee nieuwe games van Miyamoto gepresenteerd. In Project Guard moet je twaalf camera's met lasergeweren bedienen om een buitenaardse invasie te stoppen. In Project Giant Robot moet je een grote robot bouwen om daarmee tegen andere robots te vechten.

Het zijn geinige, speelse, best originele dingen die een beetje een pioniersgeest en indiegevoel met zich meebrengen. Maar het zijn natuurlijk geen dingen van het kaliber Pikmin of Star Fox. Laat staan Mario of Zelda.

Natuurlijk speelt Miyamoto nog steeds een belangrijke rol bij vervolgen op Nintendo's grote franchises als Mario, Zelda en Star Fox (er komt een nieuw deel naar de Wii U!), maar de hoop dat deze man ooit nog eens een nieuwe franchise van een dergelijk niveau verzint, heb ik bij deze opgegeven.



Reggie Fils-Aime legt Project Guard aan Miyamoto uit. De oude meester was vergeten dat ie de game zelf heeft gemaakt



Geen onthulling nieuwe Guerrilla-IP op Gamescom

Voorafgaand aan de E3 draaide de geruchtenmolen als een malle: Guerrilla zou wellicht haar nieuwe IP gaan tonen op de Sony persconferentie. Even later ging het gerucht dat de 'open wereld RPG' (want dat zou het zijn) op het allerlaatste moment gepulled werd van de show omdat de demo niet goed genoeg zou zijn.

Allemaal onzin, volgens mijn Glazen Bol. Net zoals de geruchten dat de game nu op Gamescom in augustus te zien zal zijn. Het is simpelweg nog veel te vroeg voor een onthulling. Guerrilla is nog volop bezig met DLC en aanvullende content voor Killzone, en een nieuwe IP vraagt totale focus.

Dus, helaas, geen nieuwe Guerrilla game onthulling dit najaar. Op z'n vroegst begin 2015, mensen. Niks aan de hand dus, gewoon doorlopen.

Geen vrouwelijke Assassin

Worden vrouwen achtergesteld in games?

Volgens Ubisoft zijn alle speelbare Assassins in Assassin's Creed: Unity mannelijk omdat 'een vrouwelijke Assassin maken te veel tijd kost'. En toen brak de shitstorm los. Wat vinden onze buitengewoon geëmancipeerde en vrouwvriendelijke redacteuren hiervan?



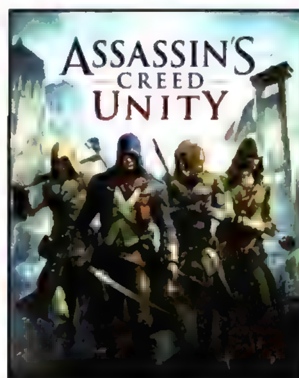
Als een game me de optie geeft om zelf een personage aan te maken, zal ik altijd een vrouw kiezen. Dat vind ik fijner spelen, omdat ik me er logischerwijs beter mee kan identificeren, waardoor ik weer meer in de game word gezogen. Ook vond ik het bijvoorbeeld heel fijn om als Lara Croft aan de slag te mogen, die haar 'mannetje' staat, maar toch ook realistisch wordt neergezet. Dat wil echter niet zeggen dat ik er moeite mee heb om met een mannelijk personage te spelen; ik vind een game daardoor niet per se slechter (of beter). Ik wil Assassin's Creed: Unity dan ook zeker nog wel checken. Wat ik wel belachelijk vind, is het slappe excuus waar Ubisoft mee komt. Er werken tien studio's en plenty mensen aan die game, hoezo 'te veel tijd'? Wil je om wat voor reden dan ook geen vrouwelijke personages in je game dan is dat je goed recht, maar wees er dan gewoon eerlijk over.



Wat een ongelofelijke onzin is deze discussie zeg. Wie zijn die mensen die denken 'recht' te hebben op een vrouwelijk personage? Er zit gewoon geen speelbare chick in, punt. We hadden ook geen speelbare chick in GTA - die zou ik graag zien overigens - maar hoor je daar iemand over zeiken? Deal with it: het is Assassin's Creed met Arno en niet Assassin's Tiet met Griet!



Ik hoop dat Tjeerd geen ruzie met Alie krijgt als zij dit leest, want het is ietwat kort door de bocht. Als het om één Assassin zou gaan, ging ik met hem mee, maar je kunt de game met z'n vieren spelen. En nu zeiken we al jaren dat vrouwen ook games moeten gaan spelen. Waarom dan niet een speelbaar vrouwelijk karakter? Die Assassins met hun hoodies zijn toch al zowat sekseloos. En als Ubisoft dan roept dat dit te veel tijd kost, dan trap je logisch wel erg hard op sommige teentjes. Erg dom van ze.



Power Spy

● Met een prima persconferentie is de Xbox One weer terug in de race als toffe console met goede games. Wat dat betreft eigenlijk wel heel netjes dat ze de One pas nu in Nederland uitbrengen.

● Veel liefde voor de Indies bij Microsoft. Alleen wel in een filmpje dat niet langer dan dertig seconden duurde. Nu werd de romance toch een beetje afgewerkt als een vluggertje.

● Je kunt veel van de persconferentie van Microsoft zeggen, maar niet dat ie traag was. In een recordtempo jaagde men er de ene na de andere game doorheen.

● Zouden ze op die manier hebben willen aangeven dat hun Xbox One net zo'n snelle processor heeft als de PlayStation 4?

● Lekker dan, moeten we een jaar lang wachten op een Xbox One omdat ze de Kinect Nederlands moesten leren, halen ze een paar maanden voor de launch de Kinect weg.

● Wat gaan ze nu met al die Nederlands begrijpende Kinecten doen? Gebruiken bij inburgeringscursussen? Bij de NS achter het loket zetten zodat je een keer netjes behandeld wordt? Inzetten als fictieve vriendin voor contactgestoorde gamers?



NINTENDO

● Nintendo deed het anders dan Sony en Microsoft en nam haar 'persconferentie' van te voren op. Dat had één groot voordeel: de Powerspy begreep het dit keer omdat het ondertiteld was.

● Even opvallend als bewonderenswaardig was dat Nintendo consequent bleef, en gewoon typische N-games blijft maken voor de Wii U, in plaats van in totale paniek de Sony- of Microsoft-kant op te gaan.

● Nou maar hopen dat de gamers minder consequent zijn in het niet kopen van de console van Nintendo.

Power Spy



PUBLISHERS

● Ubisoft was ook dit jaar dé third-party publisher van de beurs.

● Ze vestigden een record door niet alleen hun eigen persconferentie te domineren met hun games maar ook die van Sony en Microsoft.

● Volgend jaar dus nog maar één persconferentie? Scheelt ook een hoop heen en weer gejakker tussen de locaties.

● Een van de hoogtepunten van de E3 was voor de Powerspy toch wel de aankondiging dat GTA V dit najaar naar de next-gen én de PC komt, en dan meer specifiek de gezichten die de concurrenten van Rockstar trokken toen deze mededeling gedaan werd.

● Je zag ze allemaal denken 'Neeee, kuuuuutttt, daar gaat mijn omzet'.

● Ken je het verhaal van Half-Life 3 dat naar de E3 kwam?

● Die kwam dus niet...

● Coole persconferentie van EA, maar helaas bestond de meerderheid van de getoonde 'games' niet uit gameplaybeelden, zelfs niet uit kundig gemonteerde CGI's, maar uit clips over hoe de studio aan de titel werkte.

● EA wilde zo tonen hoeveel passie ze hebben voor het maken van games.

● Leuk en aardig, maar als de Powerspy een mooie auto wil kopen, wordt hij er niet blij van als de autoverkoper hem geen auto laat zien maar een clip uit de fabriek.

● Ubisoft had niet alleen de beste persconferentie van allemaal, ook hun party in het befaamde Standard hotel, was de nummer 1, volgens velen.

● Ook op Wouter had het feest, genaamd U-Play, een ongehoord grote aantrekkingskracht. Ja, Wouter en plees...

OPNIEUWS

Drie dingen om te doen

Wachten op de nieuwe Zelda

Ik wil naar Hyrule. Het Hyrule dat ik een keer of tien bewonderde in de veel te korte, maar waanzinnig fraaie trailer van de nieuwe Zelda.

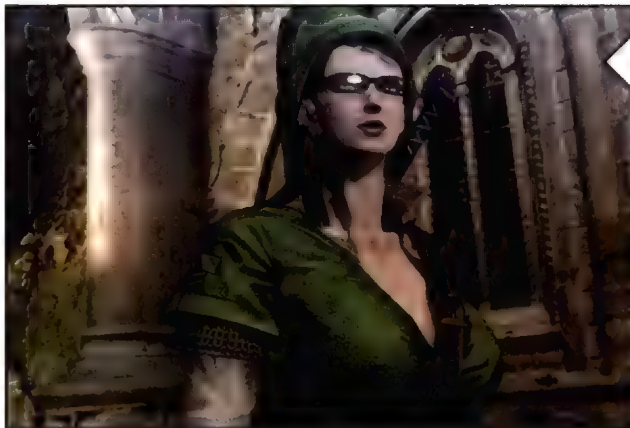
door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Het Hyrule dat middels een wallpaper een permanente plaats op mijn desktop heeft veroverd. Dat gras. Die bomen. Die wolken. Dat geitje. De belofte dat ik te paard over die glooiende heuvels naar de bergen daar in de verte kan rijden, en ergens onderweg misschien wel een geheime grot ontdek, het is gekmakend wreed om zoiets te laten zien zonder mij erin toe te laten. Hoe hou ik het vol, de komende vijftien Zelda-loze maanden? En wat moet ik bijvoorbeeld de komende maanden spelen om die tijd te overbruggen?

"Ik word depressief als ik de kwaliteit van de graphics van GTA V next-gen zie."



Misschien moet Hideo Kojima zelf nóg iets beter z'n best doen...



HYRULE WARRIORS – september

Oké, dit is niet gek. Ik kan spelen met Link, Zelda, Midna, Impa en Agitha in tal van bekende locaties uit Hyrule, en lekker hersenloos hakkend heel veel bekende vijanden afmaken. Maar kan ik dat alles verdragen zonder de veelzijdige en diepgaande gameplay die eigenlijk bij het Hyrule-universum hoort?





BAYONETTA – oktober

Als fan van de eerste Bayonetta heb ik best zin om die game nog eens in een Link-pakje te doorlopen. Ook wel cool dat het meer dan cosplay is; het Link-kostuum verandert ook de stem en vechtstijl van Bayonetta, terwijl er opeens bekende Zelda-geluidjes uit de omgeving komen. Maar het blijft natuurlijk Bayonetta met een heel dun laagje Zelda.

SUPER SMASH BROS. – oktober

Fijn, ik kan spelen met stoere Link, Toon Link, Zelda en Sheik (een apart character dit keer) in Skyloft en op de trein uit Spirit Tracks, maar ik denk niet dat die krappe omgevingen het verlangen naar het uitgestrekte Hyrule kunnen stillen. Toch, over Skyloft gesproken... misschien kom ik wel het dichtste bij de nieuwe Zelda door de oude Zelda's nog eens te herspelen!

"Veel mensen zullen het moeilijk vinden om geen Wii U te kopen als Smash Bros. eenmaal is verschenen."



Nintendo's PR-man Scott Moffit ziet het nog wel goedkomen met de Wii U.

Kostniks play

Cheap ass cosplay

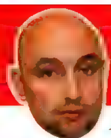
door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Over het algemeen zijn cosplayers bevlogen mensen die veel tijd, geld en moeite in hun hobby steken. Ze doen er alles voor om zoveel mogelijk op hun held te lijken.

Maar wat als je een prijsvraag houdt waarin cosplayers niet meer dan vijf dollar in hun kostuum mogen steken? Dan krijg je dit...



Van links naar rechts: Iron Man, Thor, Megaman en Zero. Het zou ook zomaar van rechts naar links kunnen zijn... of in willekeurige volgorde.



Power Spy

twitter.com/janmeijroos

Games van Crytek missen een ziel



Het gaat niet goed met Crytek. De ontwikkeling van Ryse 2 schijnt stopgezet te zijn omdat Microsoft de IP-naam opeiste en dat wilde Crytek niet. En ook Cryteks free-to-play avontuur verloopt alles behalve soepel. Warface is geflopt (behalve in Rusland) en op andere free-to-play-titels wordt eveneens te weinig verdiend.

Op het moment van schrijven, gaan er geruchten over een overname door een Chinese partij dan wel Wargaming, en wie weet is de deal al beklonken op het moment dat je dit leest.

Feit is dat Crytek veel te snel gegroeid is. Kantoren doken overal op als paddenstoelen en IP's werden gekocht alsof het niets kostte (Homefront), waardoor er veel meer geld uit ging dan er binnen kwam. Het Duitse bedrijf kampt dan ook met acute geldproblemen.

Het fundamentele probleem ligt echter bij de games zelf. Crytek is meester in techniek en met Crysis hebben ze veel indruk gemaakt; Crysis 3 was commercieel echter geen succes. Ook Ryse (zie screen) zag er prachtig uit, maar kreeg slechts weinig handen op elkaar.

Het bedrijf is er namelijk nooit in geslaagd om beklijvende, emotionerende personages te creëren. Characters waar je om geeft, waar je mee wíl spelen. Soms leken de games van Crytek meer een showcase van hun engine.

Wil het bedrijf overleven, dan zal men toch echt de focus moeten verleggen.

Effe nadruppelen

(L)E(K)3 2014: THE AFTERMATH

Zoals bijna bij elke editie werd er ook voorafgaand aan de E3 2014 flink gelekt. En we vroegen ons in de vorige PU al af hoe vaak zo'n lek geregisseerd was. Nu de E3 achter de rug is, kunnen we eindelijk de bullshit-meter op de lekken loslaten. En het resultaat is veelzeggend...

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

• **Line-up Sony persconferentie gelekt.** Een aantal games bleken te kloppen, maar de RPG van Guerrilla was nergens te bespeuren en ook een nieuwe Gran Turismo voor de PS4 werd niet gespot. Ook niks concreets over God of War 4, Syphon Filter en WipeOut.

• **Line-up Nintendo persconferentie gelekt.** Ook hier bleken een aantal titels, die we zelf ook wel konden bedenken (nieuwe Zelda, nieuwe SSBM) aanwezig, maar ook een aantal niet. Geen nieuwe Fire Emblem en geen beelden van Starfox.

• **Bethesda zou Fallout 4 presenteren.** In geen velden of wegen te bekennen.

• **Rockstar zou Red Dead Redemption 2 teasen.** Dat had je gedroomd.

• **Battlefield Hardline zou de klapper van de EA-persconferentie worden.** Spot on!

• **Ubisoft zou eindelijk met Beyond Good & Evil 2 komen.** Ongeveer het enige wat Ubisoft niet deed.

• **Respawn zou bekend maken dat ze met een nieuwe third-person shooter bezig waren.** Alleen maar gelul over Titanfall. Dus ook niks over Titanfall 2.

• **Er zou een nieuwe Tomb Raider komen.** Klopt, hoewel we weinig te zien kregen.

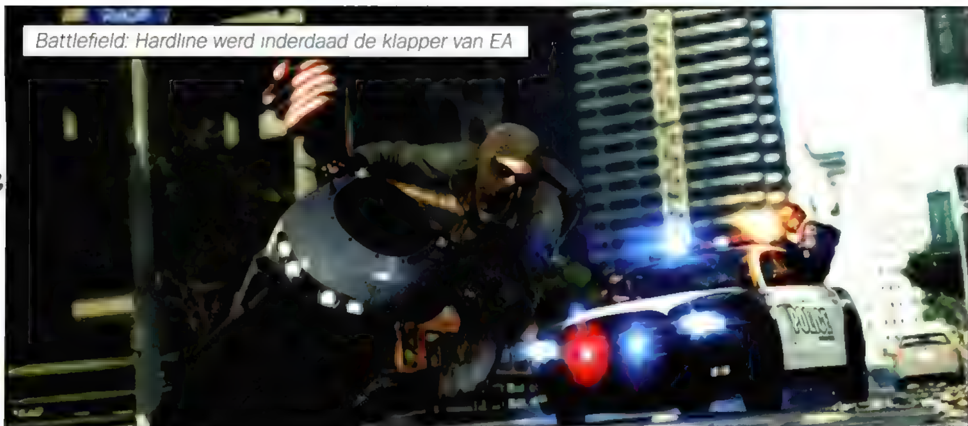
• **Er komt een nieuwe Mortal Kombat.** Punt gescoord, maar de game werd officieel al voor de E3 aangekondigd, wat een beetje flauw was.

• **Er zou een mega third-party exclusive voor de Xbox One komen.** We hebben 'm niet gezien.

• **Halo 5 zou de ster van de Microsoft persconferentie worden.** Een kort filmpje, meer kregen we niet.

• **De eerste beelden van The Last Guardian en Half-Life 3.** Hahahahahaha.

Conclusie: Lekken moeten we gewoon niet al te serieus nemen. Veel lekken werden de wereld in geholpen door mensen die zelf een line-up of titel bedachten op basis van wat gezond verstand, wishful thinking en creatief photoshoppen. Leuk is het wel en we gaan er in 2015 gewoon weer aan meedoen, maar hecht er dus niet te veel waarde aan.



Battlefield: Hardline werd inderdaad de klapper van EA

"Luisteren is voor ons heel belangrijk. Luisteren naar de fans en daar ons voordeel mee doen."



Matt Booty maakt Microsofts revolutionaire nieuwe strategie voor de Xbox One bekend



PU-CREW

• Wouter was dit jaar een week eerder naar LA afgereisd om samen met zijn vriendin een korte vakantie te houden. En ook dit jaar had zij het E3-schema voor Wouter weer op papier gezet.

• Helaas had ze dat wel zo gedaan dat Wouter een dag te laat op het meetingpunt met de rest van de PU-crew aankwam. En tja, dan staat er niemand.

• Vreemd genoeg was Wouter dit jaar niet langer de sloddervos van de redactie. De man die ooit zijn paspoort in een bar liet liggen, was dit jaar maar één keer zijn telefoon kwijt.

• En met die cijfers haal je niet eens de middenmoot bij de PU. Onbetwiste koploper was dit jaar Tjeerd die maar liefst drie keer zijn telefoon kwijt was. Twee keer vond Jan hem, een keer een danseres van het Just Dance team van Ubisoft.

• Casanova Sam gaat Tjeerd binnenkort uitleggen dat als je een meisje wil versieren, je niet je hele telefoon aan haar hoeft te geven, maar dat een telefoonnummer volstaat.

• Ook Florian kan er wat van. Twee keer telefoon kwijt en een keer zijn toegangspas vergeten. En dan kom je de E3 no way op.

• En laat de porno-villa nou op dik anderhalf uur rijden van het LA Convention Center liggen.

• Graddus bleek koning viespeuk. Hij liet overal etensresten slingeren. Veel van die resten kon de Powerspy wel begrijpen. Brood in bed, chips in de stoel. Maar pindakaas in het tosti-apparaat?

• Althans, we gaan er vanuit dat het pindakaas was. Je weet het nooit met een pornovilla.

• Voor JJ was dit de meest vlakke E3 die hij ooit heeft meegemaakt.

• Maar dat kwam vooral omdat ie plat op bed moest liggen vanwege rugklachten.

MORTAL K

Soms is het leven van een videospellen-blaadjesmaker simpel: je gaat naar de E3, je ziet een vette game en *FLOPPA*, je flikkert 'em op je cover. En aangezien zowel Florian als Wouter bijna létterlijk WEGGEBLAZEN werden door Mortal Kombat X, is dat precies zoals het is gegaan...

KOMBAT X

Bijzonder dat de man die verantwoordelijk is voor de meest twisted spelreeks in de geschiedenis van de mensheid, overkomt als een hele kalme, zelfs zachtaardige man. Alsof het regelmatig dumpen van de ziekheid in je brein je heel Zen maakt... Waar het ook door mag komen, Ed Boon is een hele ontspannen, relaxte verschijning, zelfs in de drukte en lawaaierigheid van de grootste gamebeurs op deze planeet. Als ik aan de bedenker van Mortal Kombat vraag wie hij is en wat hij doet, niet omdat ik het niet weet, maar omdat ik m'n interviews altijd zo begin, geeft hij een zeer feitelijk en daardoor bescheiden antwoord: 'I am Ed Boon, creative director at NetherRealm Studios en we're here showing Mortal Kombat X.' Een minder ingetogen man (iemand zoals ik) had waarschijnlijk gezegd: 'I am Ed Boon, I fucking INVENTED Mortal Kombat and am one of the most prominent figures in gaming history. And Mortal Kombat X? You're gonna play the shit out of that game!'

Wouter & Florian DOEN 'BAD THINGS TO THE BODY'

VERTEL ME; HOE KOM IK 'T SNELST BIJ HET SUIKERZAKJESMUSEUM?

Komeback

Nou goed, om eerlijk te zijn is enige gereserveerdheid wel op z'n plek voor good ol' Mister Boon. Want het is niet alleen maar goud wat onder de Mortal Kombat naam is uitgekomen, hoewel veel mensen dieptepunten als MK: Special Forces, de Arcade Kollection en Mortal Kombat Advance terecht alweer vergeten zijn. Niet alleen terecht omdat dit niet meer dan troeperige uitstapjes zijn geweest, soms niet eens ontwikkeld door NetherRealm –voorheen Midway Games–, maar ook omdat het succes van de laatste MK als een soort palate cleanser heeft gewerkt: de vieze MK-smaak die sommigen hadden sinds MK vs DC of eerder nog door Armageddon, is nu weggespoeld. Maar heeft het laatste coole (of moet ik zeggen 'koole'?) deel niet voor een roze bril gezorgd waardoor we nu onterecht gehyped zijn over deeltje X? Als Florian en ik daar even onze professionele mening over mogen geven: 'Nee, fucking zuurpruim, dit wordt VET!' Het behaalde succes van Mortal Kombat 9 in combinatie met de vette shizzle die we hebben mogen aanschouwen, zijn namelijk niet de enige redenen waarom we zoveel heil zien in X...

WAAROM INJUSTICE EIGENLIJK LEUKER IS DAN MK



Begrijp me niet verkeerd, ik ben een groot MK-fan, maar nog nooit was ik zo hooked aan een fighter als aan Injustice: Gods Among Us. Natuurlijk heeft dat te maken met het feit dat deze game zo fucking goed gebruik maakt van het DC universum en haar keur aan characters, maar dat de game de MK-principes als basis heeft, is minstens zo belangrijk. Voor mij is het dan ook fantastisch nieuws dat je in MK X op dezelfde manier gebruik kan maken van dingen in de achtergrond als in Injustice, maar ik hoop dat stages eveneens meerdere verdiepingen gaan krijgen waarop je op spectaculaire, vernietigende wijze terecht kan komen. Dan zal deze MK misschien net zo vet worden als Gods Among Us, en evenaart of overtreft NetherRealm zichzelf... als dat mogelijk is.



Zooo... heeft die het effe op haar heupen!

Konnectie

MK vs DC, een fighting game waarin de characters van Mortal Kombat het opnemen tegen Superman.

WELKE KNOKKERS ER SOWIESO IN MK X MOETEN ZITTEN



Stryker

Hoewel deze smeris nogal een lapschwanz was in Mortal Kombat 3, vooral wat betreft z'n uiterlijk (die fucking pet!), was hij dankzij z'n heerlijke moves een force to be reckoned with. Maar vooral in MK9 vind ik hem een echte baas, want met z'n pistool en gummiknuppel kan hij moeiteloos ninja en zelfs goden de baas. En wie zegt dat je geen granaten mag gebruiken in hand-to-hand combat!? Maar goed, het lijkt erop dat Cassie een beetje de juut/jek/cop wordt van MK X, dus als Stryker ontbreekt aan dit deel, dan hoop ik op z'n minst dat zij een goede plaatsvervanger van hem wordt.

MILEENA

Dat is even schrikken, als deze PLORK haar masker van d'r gezicht trekt! Alleen al daarom zie ik Mileena graag terug, maar ook omdat haar sai-based vechtstijl een paar vies lekkere moves huisvest. Maar goed, als Mileena niet terugkomt, dan op z'n minst een van de andere Outworld bikini-babes, zoals Kitana, Skarlet, Tanya, Khameleon of natuurlijk Jade.

JAX

Het lijkt erop dat MK X zich een flink aantal jaren in de toekomst afspeelt, getuige Cassie haar leeftijd. Boon heeft zelfs een soort van bevestigd dat er oudere versies van characters zoals Sonya en Johnny zullen verschijnen in dit deel. Als Jax, de donkere dude met de stalen armen, dus überhaupt z'n opwachting maakt, dan zal hij al wel wat grijze haartjes hebben, vermoed ik. Tof zou zijn als hij nog meer cyborg is geworden, met misschien zelfs een stalen onderkaak of benen!

Ik wil Bruce Wayne als secret character. In de rol van Mortal KomBatman.

PROFIEL

KOTAL KAHN

Wie?:
Een geheel nieuw character, om precies te zijn een afstammeling van de welbekende Shao Kahn. Hoe deze familieband precies zit is nog niet bekend en het is ook best wel apart, aangezien Kotal Kahn nog het meest weg heeft van een Aztec Warrior. Deze gast moet het vooral hebben van zijn brute kracht en zo ziet hij er ook uit! De groene gast met het gevaarte van de god van de wind op zijn hoofd is geen lieverdje en hij kan in één klap een flink stuk van je levensbalk afsnoepen.



Stijlen:
Kotal Kahn kan wisselen tussen krachten van verschillende goden en zijn tattoos veranderen dan ook van kleur. Als Sun God zijn ze geel, als War God zijn ze blauw en als Blood God zijn ze rood. Met zijn verschillende stijlen kan hij bijvoorbeeld speciale totempalen oproepen die hem sterker maken, zolang ze in het scherm staan. Ook kan hij een vette beam of light gebruiken om zijn tegenstanders te beschadigen, terwijl hij zelf juist wordt gehealed!

Tofste move/fatality:
Als ultieme finishing move snijdt Kotal Kahn de borst van zijn tegenstander met een gigantisch mes helemaal open. Vervolgens rukt hij het hart er uit en wringt deze boven zijn eigen gezicht uit, zodat het bloed in zijn mond valt. Temple of Doom, anyone?

Kurrent-gen

Het iconische Sub-Zero vs Scorpion gevecht, ijs tegen vuur, ninja tegen ninja, legende versus legende. Het is een knokpartij zo oud als de PU zelve, maar dit keer is het in Mortal Kombat X! We zien hoe Scorpion soepel via een boom in de achtergrond aan een iceblast van z'n tegenstander ontsnapt. Niet lang daarna breekt hij de tak van een andere boom om Sub daarmee eens flink in het gezicht te slaan, iets dat compleet met een heerlijk overdreven, slow-mo close-up in beeld komt. Het gebruik maken van de achtergrond als aanvulling op de battles is niets nieuws, maar is geperfectioneerd in In- »

> **"Een nieuw deel in de meest twisted spelreeks in de geschiedenis van de mensheid."**

Batman en andere lui uit de comics van DC. Het was geen instant klassieker (ik gaf het een zeventje), maar het was zeker geen onnodig deel in de MK geschiedenis. Want toen uitgever Midway failliet ging en Midway Games in 2009 onder de vleugel van Warner Bros. terecht kwam, was het niet zo heel moeilijk om te bedenken wat Ed Boon en z'n team het beste konden gaan doen. (Naast een nieuwe Mortal Kombat maken, natuurlijk.) Dus werd Injustice: Gods Among Us bekokstoofd, een fighter met NetherRealms versies van de welbekende DC characters, een game die nét wat anders doet dan de meeste knokgames en belachelijk goed gebruik maakt van het feit dat je er superhelden en -schurken elkaars kont in kunt laten schoppen. Eigenlijk splitte MK vs DC dus in twee verschillende franchises, maar dat betekent niet dat Mortal Kombat geen voordeel zal halen uit het bestaan van Injustice, iets dat we nu met eigen ogen gezien hebben in de gameplay van MK X.

PROFIEL

FERRA & TORR

Wie?:
Twee characters voor de prijs van 1! Op de rug van de brute, monsterlijke Torr zit het Gollum-achtige meisje Ferra, en als een soepele twee-eenheid halen ze de coolste team-moves uit. Het zal ons zeer benieuwen wat voor band de twee met elkaar hebben en hoewel de Bran/Hodor vergelijking snel gemaakt is, kunnen we niet anders zeggen dan dat het een originele insteek is voor een knokker. Helemaal onafscheidelijk zijn ze overigens niet, want er is ook een stijl waarin je Torr in z'n eentje onder de knoppen neemt.

Stijlen:
In de Ruthless stijl kan Ferra Torr in z'n rug prikken, waardoor Pain & Gain geactiveerd wordt en hij meer schade doet. Kost je wel 10% health! In de Vicious stijl krijgt de character er wat ranged moves bij, omdat Torr Ferra als projectiel gebruikt. En tot slot, in Lackey, knokt Torr gewoon in z'n uppie terwijl Ferra vanaf de zijlijn toekijkt.

Tofste move/fatality:
In de X-Ray Move van Ferra & Torr verbrijzelt Torr eerst de schedel van de tegenstander, om vervolgens zijn of haar ingewanden en ribben tot viscera/beenmerg-moes te slaan, om tot slot Ferra los te laten die haar vier messen in het hoofd prikt!



Handig, zo'n gevecht aan zee. Zout water werkt namelijk ontsmettend als je een wondje hebt...

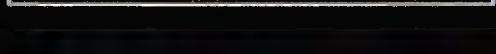
justice, en nu werkt het net zo soepel en intuïtief in Mortal Kombat. Met een druk op de knop op de juiste plek gooi je een uit een roerige zee omhoog komend, groen uitgeslagen lijk naar je tegenstander, eventueel deel uitmakend van je combo. Behalve dat de stage dus op verschillende punten interactief is, ziet het er ook nog eens ongekend magistraal uit: fijne details zoals sneeuw dat van de bomen afvalt als de knokkers hard genoeg tekeer gaan en zachtjes in de wind wuivende takken, geven het schouwspel bestaansrecht in deze generatie van consoles. Maar de current-gennerigheid is vooral af te zien aan de fatalities...

"Scorpion gebruikt z'n zwaard om het gezicht van z'n tegenstander eraf te hakken!"

Kredits

Cassie schiet Kotal Kahn een kogel door z'n voorhoofd, waar op overmatige wijze bloed uit komt spuiten. Ze loopt naar haar slachtoffer toe, plukt een





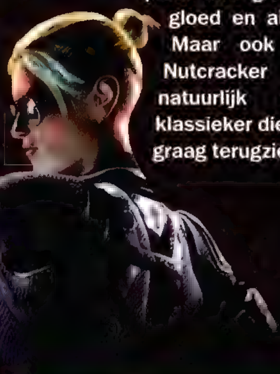
PROFIEL

CASSIE CAGE

Wie?:
Wat gebeurt er negen maanden nadat Sonya Blade en Johnny Cage sweet luvin' hebben bedreven? Dan komt Cassie Cage ter wereld! De familie-overeenkomsten zijn dan ook overduidelijk: Cassie slaat namelijk graag in de ballen van haar tegenstanders, maar ze lijkt qua uiterlijk vooral op haar moeder. Niet alleen dankzij haar blonde coupe, maar ook omdat ze Sonya's carrière-voorkeuren heeft geërfd. Aan haar outfit is duidelijk dat ze politieagente is, maar haar dogtags wijzen eveneens op een verleden in het leger.

Stijlen:
Cassie's Hollywood-stijl is vooral gebaseerd op de moveset van haar pappie, terwijl Spec Ops meer een combo lijkt van Sonya Blade en Stryker moves, waarbij ze vooral gebruik maakt van guns en missile strikes. Tot slot is er Brawler, en daarbij zal ze toch wel haar vuisten gebruiken, niet waar?

Tofste move/fatality:
Cassie heeft van papa Johnny de Shadow Kick geleerd, compleet met groene gloed en alles. Maar ook de Nutcracker is natuurlijk een klassieker die we graag terugzien!



PROFIEL

D'VORAH

Wie?:
D'Vorah is een gloednieuw, vrouwelijke character van een ras dat we nog nooit eerder in een Mortal Kombat game hebben gezien. Ze is half mens, half insect en kan met haar scherpe tentakels flink schade aanrichten. Ze is zelfs in staat om insecten op te roepen om die met haar mee te laten vechten! Tel daar een flinke attitude bij op en je hebt een fantastisch, nieuw character onder de knoppen. D'Vorah heeft haar naam te danken aan het Arabische Daborah, wat 'female hornet' betekent.



Stijlen:
D'Vorah kan haar 'stingers' gebruiken om mee aan te vallen, maar in een andere vechtstijl genaamd 'Swarm Queen' kan ze een granaat van wespen op je ass gooien, of een Vortex Swarm, waarmee de tegenstander wordt kaalgevreten door allerlei insecten.

Tofste move/fatality:
Als Fatality laat D'Vorah duizenden insecten een paar gaten boren in het lichaam van de tegenstander. Alsof dat nog niet genoeg is, vreten de insecten het hoofd helemaal kaal, waarna het van de romp afvalt. Tot slot stampt D'Vorah de kop op de grond in stukjes. Kippenvel! Die van het goede soort!

OH FEEBEE LAY. WHIPPNA CHOBA DOG.

PRAAT DAT MAATJE VAN JE SIMLISH?

MMMM... VOLGENS MIJ LULT ZE ZOMAAR WAT UIT MIJN NEK.

WELKE KNOKKERS ER SOWIESO IN MK X MOETEN ZITTEN



SUB-ZERO

Deze koele kikker is mijn favoriet en thank god zit hij er gewoon weer in. Het bevriezen van je tegenstander om er vervolgens een flinke uppercut uit te gooien, blijft fantastisch. Ook zijn eeuwige battle met Scorpion verveelt nooit en voelt geloofwaardig, aangezien ze zo ongeveer tegenpolen zijn van elkaar! Het enige dat vreemd is, is dat er nog geen character op het idee is gekomen om gewoon een bak water over Sub-Zero heen te gooien. Dan is het meteen klaar, toch?

SCORPION

Net als Sub-Zero is Scorpion er al vanaf het begin bij en is wederom van de partij in Mortal Kombat X. Het gezeik tussen Sub-Zero en Scorpion bereikt nieuwe hoogtes in Mortal Kombat X en ik kan nu al niet meer wachten om te zien hoe deze soap verder gaat. Vuur en ijs gaan nou eenmaal niet samen en dat wordt weer heerlijk duidelijk in MKX! Uiteraard heeft Scorpion weer zijn brute 'Get Over Here' move, waarmee hij een soort harpoen uit zijn hand schiet. Alleen daarom al is het een van mijn favoriete characters!

Liu Kang

Op nummer 3 staat Liu Kang, ook een vechtersbaas van het eerste uur. Hij is volgens het verhaal van Mortal Kombat het meest succesvol, aangezien hij maar liefst vier keer het MK Tournament heeft gewonnen. Liu Kang is samen met Raiden ook one of the good guys en probeert Earthrealm te beschermen tegen ongure types. Dat is allemaal leuk, maar vooral zijn snelle moves maken van hem een van mijn favo characters. Zijn vuurballen en Flying Dragon Kick zijn legendarisch en dan heb ik het nog niet eens gehad over zijn signature Bicycle Kick!

WAAROM ER GEEN LEUKERE FIGHTERS ZIJN DAN MK



Er wordt mij regelmatig gevraagd waarom ik Mortal Kombat zo cool vindt, terwijl ik Japanse fighters over het algemeen niet echt aanraak. In de eerste plaats komt dit door de ontzettend brute stijl van de Mortal Kombat games. Geen enkele andere fighting game komt in de buurt van de hoeveelheid bloed en pure gore die je op je tegenstanders los kunt laten. Ondanks dat het te leip is voor woorden, is het heerlijk om na afloop van de match de kop van je tegenstander af te rukken!

In de tweede plaats komt dit door de vette knipoog in de stijl. Japanse fighting games nemen zich af en toe een beetje te serieus en dat is bij Mortal Kombat absoluut niet het geval. Ja, de actie is mega gewelddadig, maar het is allemaal zo over de top dat het een soort van grappig wordt! Geen enkele andere fighting game kan zo'n grote grijns op m'n gezicht toveren.

Als laatste is het de toegankelijke gameplay. Een hoop Japanse fighters zijn lastig te masteren en dat is vooral voor nieuwkomers soms een flinke klus. In Mortal Kombat kan iedereen meteen vette moves uithalen, maar de gameplay is wel zo diepgaand dat ook echte fighting fans een hoop genoegdoening uit de game kunnen halen. Een professional zal altijd winnen van een buttonbasher, precies zoals het hoort.

stuk kauwgom uit haar smoeltje, en dicht het gutsende gat daarmee. Het bloed maakt een rode bel van de kauwgom, die uit elkaar spat in een explosie van vocht. Yup, dit is MK! Maar misschien nog wel de meest gestoorde finishing move is die van Scorpion, die z'n zwaard gebruikt om het gezicht van z'n tegenstander eraf te hakken. Het gezichtsloze lijk zakt dan op de grond, alwaar het driekwart overgebleven stuk hersenen er langzaam uitglijdt, als een blok macaroni dat net uit de koelkast komt. Als extra verknipt, maar typisch MK-stijl detail, zie je een half tongetje nog wat na twitchen, als een stervende, huidkleurige vis... SICK. En iets waar Ed Boon overigens graag de credit voor neemt: 'That one was actually my idea! We had new technology that let us do really bad things to the human body, so we needed an example of a fatality. So I drew that one up... That was my idea.' Kijk, dat is al wat minder bescheiden van meneer Boon. En terecht ook... ✪

VERWACHTING ***WOUTER & FLORIAN:***

Er is maar één game-serie die gebruik maakt van de nieuwe mogelijkheden die de current-gen biedt, om 'really bad things to the body' te doen... Mortaaaaal Kombaaaaat! Maar buiten de briljante bruutheid, lijkt ook MK X weer een heerlijk speelbare, toegankelijke knokker te worden, die propvol zit met fantasie.

- + Current-gen fatalities
- + 3 vechtstijlen per character
- + Ziek als een ketsende nonnen-fiets
- − Zitten er wel riant veel characters in?

FIGHTING GAME
NETHERREALM/WARNER BROS.
RELEASE: 2015

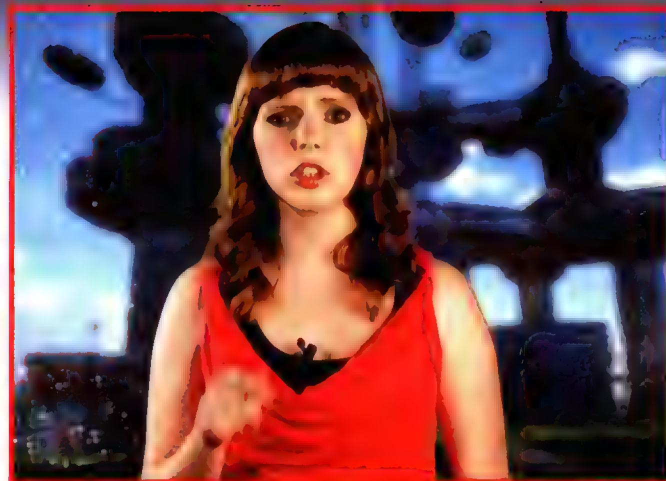
KULUM

Soraya van der Weiden

twitter.com/Sorayavindt

Op reis naar:
De Freshly Juiced Studio 

Speelt:
Mario Kart, Daylight, Watch_Dogs, Outlast (insane mode)



Soraya van der Weiden schrijft gamereviews en columns voor meerdere sites, heeft haar eigen blog, presenteert een gameprogramma én staat ook nog eens vier dagen per week voor de klas. Gelukkig vond ze nog effe tijd voor deze Kulum in PU!

MAAR JE HEBT BORSTEN!

Wanneer ik mensen vertel dat ik game, krijg ik altijd de meest uiteenlopende reacties. Mijn familie ziet mij direct als verslaafde, meiden denken dat ik raar ben en mannen vinden het óf heel erg tof óf ongeloofwaardig en stom. Want wat doet een wezen dat door moeder natuur gezegend is met twee vetophopingen op de borstkas achter een console en niet achter het aanrecht?

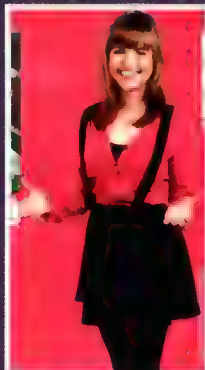


Er is dan ook een hele tijd geweest dat ik oprecht een soort Pinoccio complex had omdat ik een echte jongen wilde zijn, gewoon om de vooroordelen te ontlopen. Tegenwoordig zie ik mezelf en word ik het liefst gezien als een man met een platte piemel die houdt van games.

OP HET GROENE DOEK

Ongeveer anderhalf jaar geleden begon het internet in de gaten te krijgen dat ik een meisje was en dat gamers het wel leuk vonden om naar het vrouwelijk geslacht te kijken terwijl deze het over games had. Meerdere malen heb ik de vraag gekregen of ik misschien op de zolderkamer van een met pukkels bedekte jongeman voor een, gratis bij de krant gekregen, camera wilde zitten en praten over de laatste ontwikkelingen in het land van de videospelletjes. Dit alles het liefst in niets gehuld of, als het dan echt moet, in een heel laag uitgesneden topje.
Mijn antwoord hierop was altijd nee, ondanks dat ik snap dat borsten awesome zijn, blijven mijn mandarijntjes liever goed bedekt onder een laag stof.
Tot ze bij Freshly Juiced iemand zochten. Sinds oktober praat ik dan ook wekelijks tegen de camera. Tijdens een reguliere aflevering, dit impliceert dat er ook speciale afleveringen zijn, en dat klopt, heb ik het over de nieuwste games en vertel ik je zonder veel poespas of ik het spel wat vond of niet. De reden waarom ik daar ineens wél voor de camera wilde staan blaten, is omdat de kwaliteit van de filmpjes en site er goed uitziet, er een duidelijk plan is en de mensen die eraan werken weten wat ze doen. Zodoende kwam mijn gezicht ineens opduiken in de wondere wereld van YouTube en gamejournalistiek.

MEVROUW
WAT DOET U NU?!



Helaas doe ik dit alles niet fulltime en werk ik vier dagen in de week als docente Engels. En ja, mijn leerlingen weten van mijn activiteiten af en vragen geregeld naar mijn mening over games. Hoi jongens, kijk ik sta in de PU!

OH INTERNET, YOU SILLY YOU

Ik bedacht niet van de een op andere dag dat ik iets wilde met games en het schrijven en/of praten hierover. 'Al' in 2009 begon ik voor de website Simsnieuws stukken te vertalen en reviews te schrijven. Een hele tijd was ik dus volledig gefocust op De Sims, tot ik merkte dat mijn liefde voor andere games weer oplaaide. Sindsdien schrijf ik reviews voor Deadline en Gamebusters. Daarnaast verschijnt er af en toe een column van mijn hand op Inthegame en als dat mijn honger voor het schrijven over games nog niet gestild heeft, gooi ik mijn schrijfsels neer op mijn blog, Sorayavindt.nl.
Mocht je je afvragen of ik door al dat gedoe überhaupt nog aan gamen toe kom en niet gewoon alles uit mijn duim zuig: dan moet je me maar eens in de gaten houden op het Twitch account van Freshly Juiced, daar te vinden zonder spatie. Ik stream niet omdat ik pretendeer een zeer goede gamer te zijn maar meer vanwege de interactie. Ik beantwoord dan ook met alle liefde alle vragen die gesteld worden, zing geregeld Disney liedjes en gil vaak de longen uit mijn lijf.

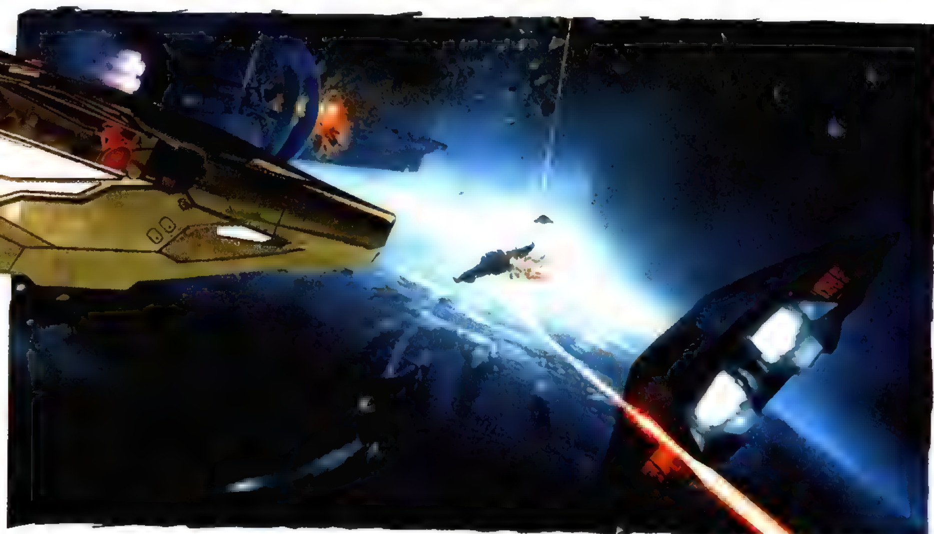


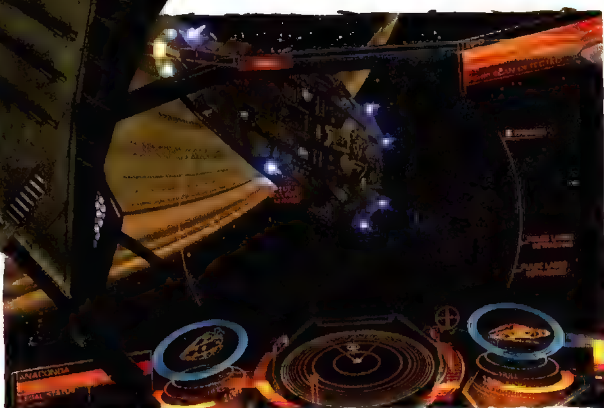


ELITE: DANGEROUS



De space-sim No Man's Sky gooide de afgelopen E3 hoge ogen, maar de PC-achterban kijkt natuurlijk vooral uit naar Elite: Dangerous. Jan zag op de beurs in LA een stokoude liefde die met succes een tweede leven is begonnen.





Space-sims zijn weer helemaal hot. Perslievelingetje No Man's Sky gaat (voorlopig) exclusief naar de PS4, maar ook de spacesim-liefhebbers met een PC mogen in hun handjes wrijven. Er dienen zich namelijk twee oudgedienden aan.

Ten eerste Star Citizen, afkomstig van veteraan Chris Roberts, die in het verleden furore maakte met Wing Commander, Star Lancer en Freelancer, én Elite: Dangerous van grootheid David Braben, die dertig jaar geleden geschiedenis schreef met Elite, een space trading game waarmee hij een heel nieuwe genre definieerde.

Elite: Dangerous bouwt voort op de fundamenten van de oergame uit 1984: space trading en space combat. Echter, Braben is een serieuze man die zijn games bijna wetenschappelijk benadert. En dat zorgt voor een diepgang en schaal zo omvangrijk als het heelal zelf.



weetje • weetje

Frontier had ooit een game in de maak die nooit het licht heeft gezien: de politieke thriller The Outsider kwam nooit uit de conceptfase. Erg jammer, maar wie weet reanimeren Braben en co deze game wellicht nog eens een keer.

100 miljard sterren

Game-ontwikkelaar Frontier, in 1994 opgericht door David Braben, heeft zich de laatste jaren vooral bezig gehouden met fleurige, kleurige, familievriendelijke games als Lost Winds, Kinectimals, Kinect Disneyland Adventures en Zoo Tycoon, maar toch gaan ook deze titels een stuk dieper dan je in eerste instantie zou denken. Met name die paar gamers die Disneyland Adventures daadwerkelijk gespeeld hebben, weten dat deze game zoveel meer is dan een verkapt pretpark-licentie spelletje zoals deze titel onterecht wordt weggezet.

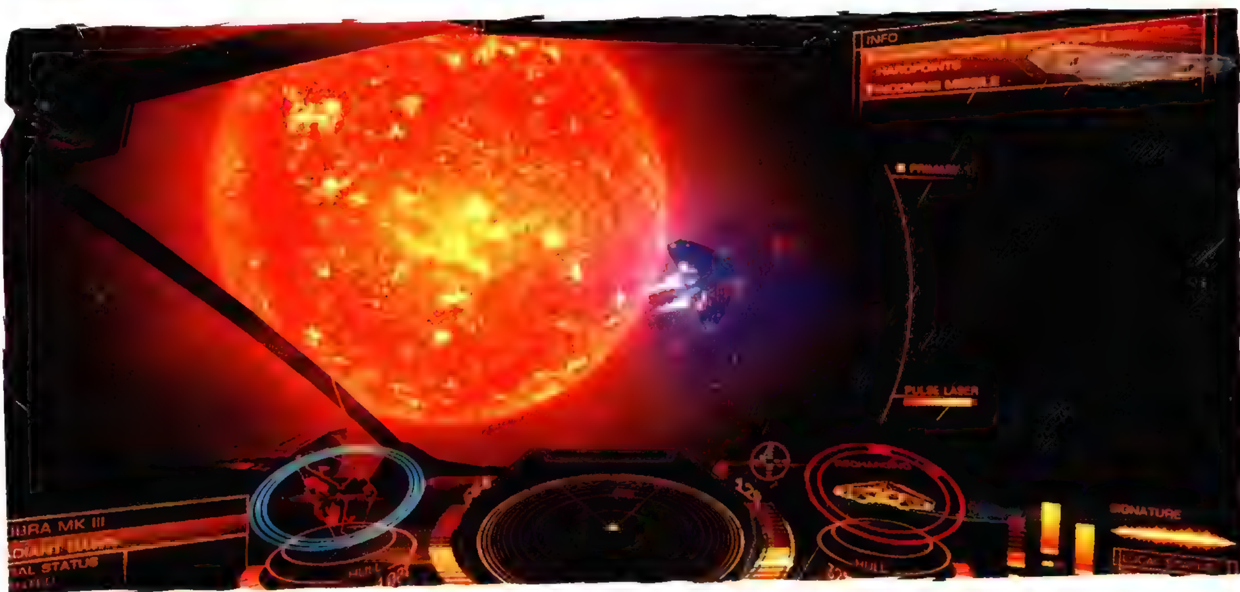
Met Elite: Dangerous kan Braben weer ouderwets los gaan en de hoeveelheid content is dan ook duizelingwekkend. Alle 160.000 sterren uit het Melkwegstelsel zitten in deze game. Daarnaast kan Elite, gebaseerd op realistische zwaartekracht en wiskundige formules, random nog honderd miljard sterren genereren. Het is even bizar als onvoorstelbaar. Zeker als je weet dat iedere ster meerdere planeten kent.

Cockpit gevoel

De game ziet er zeer fraai uit en lijkt zo op het eerste gezicht weinig onder te doen voor eerder genoemde Star Citizen dat op dit moment de vijftig miljoen dollar aan crowdfunding benadert. De 1,7 miljoen Engelse Ponden die Elite: Dangerous via Kickstarter heeft opgehaald, steekt daar schril bij af, maar dat geld lijkt wel goed besteed. Vlieg langs Saturnus en je ziet de ring om de planeet bewegen. Kom dichterbij en de ring verandert in een asteroïdeveld, waar je doorheen kunt vliegen, als je durft.

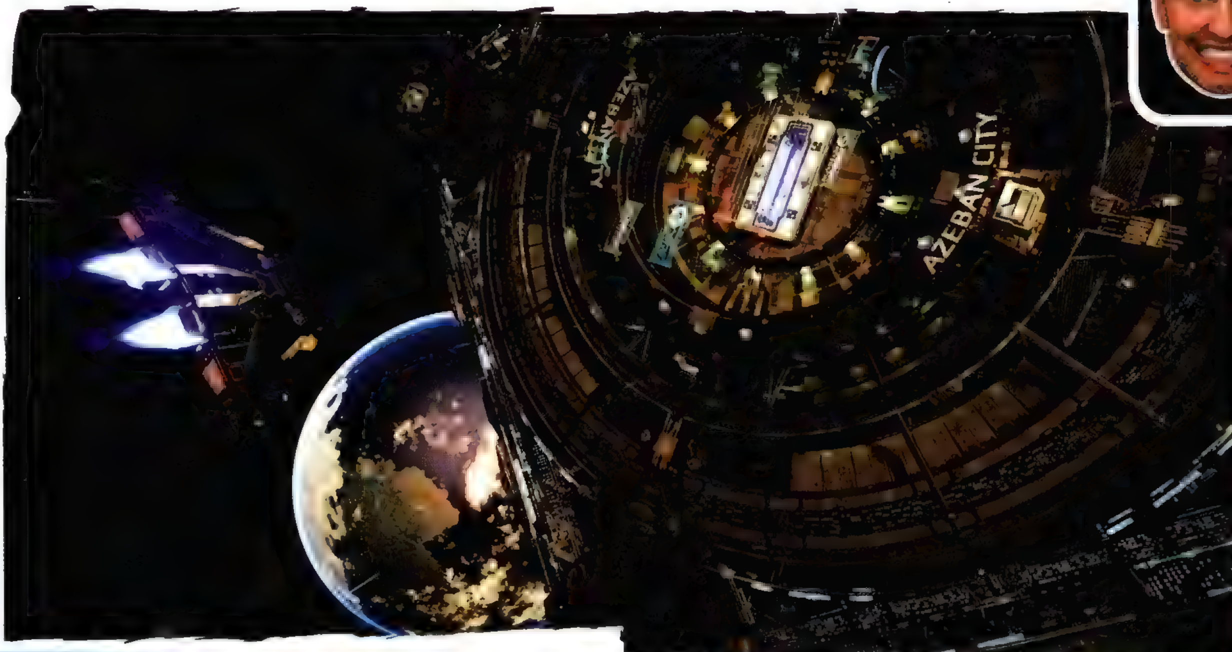
Met name mensen die de Oculus Rift bèta-versie hebben gespeeld, waren meteen verkocht en zijn inmiddels spacesim-fans voor het leven. Het cockpit gevoel schijnt onwaarschijnlijk goed te zijn, en de term 'immersive' is meer dan ooit van toepassing.

Toch is de game een echte sim. Waar tegenwoordig landen en opstijgen via shortcuts eenvoudige handelingen zijn, of zelfs





automatisch door de game gegenereerde acties, doe je in Elite: Dangerous alles zelf. Opstijgen, een spacestation verlaten, de ruimte invliegen en dan het enorme heelal in met z'n oneindige mogelijkheden. Landen, stijgen, docken... het voelt als een integraal onderdeel en een prestatie in de game.



Speel je rol

Spelers kunnen verschillende rollen aannemen. Van huurling tot piraat, van bountyhunter tot trader. Iedere rol vraagt een andere speelstijl, een ander type schip en een andere uitrusting.
De bounty hunter jaagt op piraten en geboefte, en zal vooral snel en dodelijk willen zijn, terwijl de trader zoveel mogelijk cargo wil vervoeren. Tegelijkertijd wil je als handelaar genoeg schilden en vuurkracht hebben om eventuele kapers te kunnen weren.



"ALS JE X-WING OOIT EEN HELE KLUIF VOND, IS ELITE: DANGEROUS MISSCHIEN EEN MAATJE TE GROOT VOOR JE."

Ondanks de mooie plaatjes, is Elite: Dangerous een bloedserieuze game. Je zult dan ook heel wat tijd in menuutjes of op de enorme galaxy map moeten doorbrengen, met name om je handelsgeest uit te kunnen leven.
Immers, goederen die op planeet A in sterrenstelsel X duur zijn, kunnen voor een koopje in een ander sterrenstelsel op de kop getikt worden, en dat vraagt de nodige research. Zoek uit op welke planeten goederen schaars zijn en je kunt flinke winst maken.
Het economiesysteem is zeer realistisch en voert zelfs zo ver dat je bepaalde economieën in het heelal kunt ontwrichten door ineens alles op te kopen, of goederen te dumpen tegen bizar lage prijzen. Of je daar vrienden of vijanden mee maakt, weet je echter nooit.
Dogfights zijn vermakelijk maar geen appeltje-eitje. Het wordt nooit zo hardcore als pak 'm beet IL-2 Sturmovik, maar je moet wel degelijk rekening houden met verschillende elementen als je aan het vliegen, rollen en schieten bent.
Anders gezegd, als je X-Wing vroeger al een hele kluif vond, is Elite: Dangerous misschien een maatje te groot voor je.

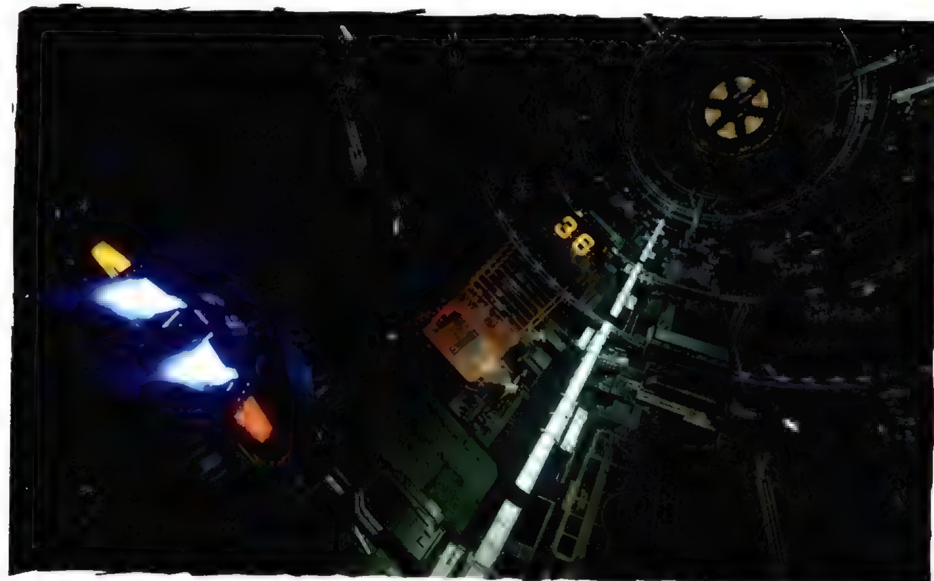


weetje • weetje

Backers van Elite: Dangerous die tevens een Oculus Rift in huis hebben, kunnen gewoon gratis een VR-versie van de game krijgen. No extra charge dus. Netjes.

Iconisch

Elite: Dangerous staat gepland voor eind 2014 maar mijn Glazen Bolletje fluisterde mij in dat het ook zomaar begin 2015 kan worden. En dat is best wel een dingetje, want Star Citizen hijgt in Frontiers nek. Beide games lijken zich op dezelfde doelgroep te richten, en niemand gaat twee spacesims tegelijk spelen.
Aan de andere kant is het maar de vraag wanneer Star Citizen verschijnt. Het project lijkt een soort van never ending story te worden, terwijl Elite: Dangerous alweer een tijdje in premium bèta is.
Hoe dan ook; het genre is levendiger en ambitieuzer dan het in jaren is geweest, en het is goed om te zien dat de oude meesters van weleer een tweede leven krijgen via crowdfunding.





METAL GEAR SOLID V

THE PHANTOM PAIN



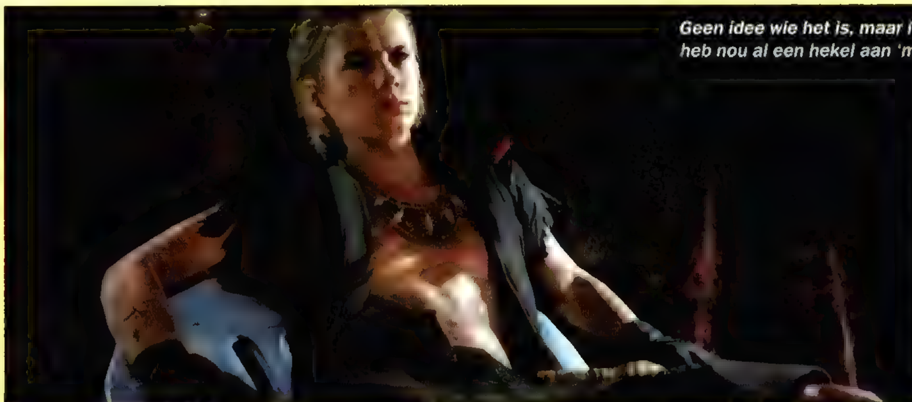
De glans en urgentie van Metal Gear Solid lijken de afgelopen jaren wat te zijn afgenomen. Volledig onterecht volgens Jan, die denkt dat Konami goud in handen heeft met The Phantom Pain.


De kinderen van deze stam steken nog wel eens hun vinger in het stopcontact.

Fantoompijn is geen onzin. Ik heb het van dichtbij meegemaakt toen het rechterbeen van mijn opa tot aan zijn knie moest worden afgezet vanwege bloedvergiftiging. Hij voelde maanden later nog steeds zijn rechtervoet prikken, kloppen en jeuken. Een bizar fenomeen.

"De meest vrije en veelzijdige Metal Gear Solid ooit."

Big Boss is in The Phantom Pain wat fortuinlijker. Hij krijgt een mechanische arm op de plek waar ooit zijn onderarm zat. Aan het einde van (proloog) Ground Zeroes raakte hij zwaar gewond en belandde in een coma. Zijn 'nieuwe' onderarm is niet het enige souvenir dat Big Boss aan z'n vorige avontuur heeft overgehouden; een zwarte granaatscherf steekt uit de rechterkant van zijn voorhoofd als de hoorn van Satan zelf. Alles heeft bij Kojima een symbolische betekenis, dus ik ben benieuwd wat de Japanner hier nou weer mee bedoelt.


Geen idee wie het is, maar ik heb nou al een hekel aan 'm.

Animatie

Wat Konami al toonde in Ground Zeroes - de openheid van de levels waardoor je een basis op tal van manieren kunt benaderen - zien we terug bij MGS V, alleen dan nóg uitgebreider.

Sowieso oogt het spel fenomenaal. De gloednieuwe Fox engine is een krachtpatser die uitgestrekte gebieden vol detail zonder moeite in beeld brengt. Met name qua facial- en body animation maakt The Phantom Pain diepe indruk. Ik zag Snake over de grond tijgeren, door een riviertje kruipen, zich liggend op zijn rug ineens omdraaien en een vijand neerknallen. Ik zag 'm tevens gebruik maken van levende cover door schuin aan een zadel van een paard te hangen om zo, ongezien, vijanden alsnog op de korrel te nemen. Indrukwekkend, inderdaad.

Daarbij worden alle moves van Snake razendsnel uitgevoerd. Vliegensvlug in een vuilcontainer duiken, ineens uit een kartonnen doos tevoorschijn komen, een vijand neerschieten en weer wegduiken... alles oogt soepel, flitsend en gecontroleerd.


Zo knap is dat niet, hoor. Ik heb één keer paardgereden, en dat ging precies zo.

Schaapachtig

Voordat je een basis of vijandelijke locatie binnen sneakt, is er de voorbereiding. Snake tuurt de basis af en heeft met zijn iDroid tal van mogelijkheden om vijanden te spotten. Ook kun je op die manier info inwinnen, bijvoorbeeld over de wisseling van de wacht. Als je hier slim gebruik van maakt (je kunt de tijd versnellen en de game kent een 24 uurs cyclus), kun je in actie komen, precies



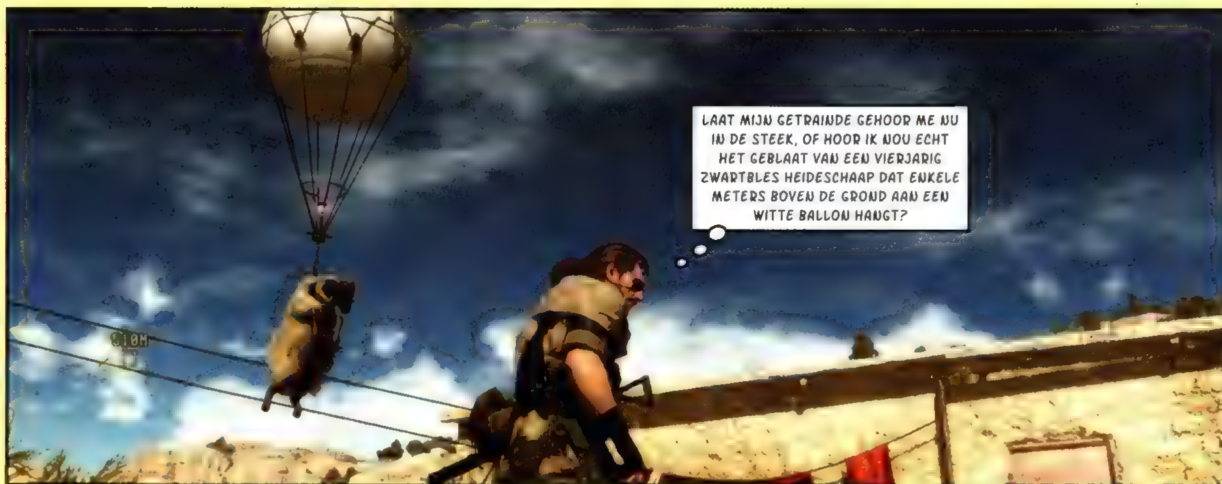
weetje • weetje

Kojima was aanwezig op de E3, maar deed weinig interviews. Hij checkte vooral de stands van concurrerende publishers om hun games te spelen. En daar valt natuurlijk ook wat voor te zeggen.

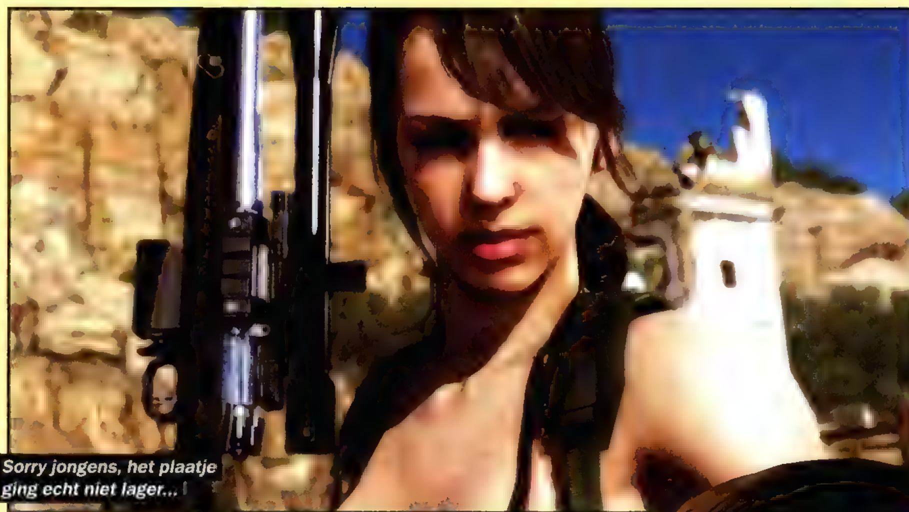


weetje • weetje

*Het Fulton systeem (met die balonnen dus) mag er kolderiek uitzien, maar het heeft echt bestaan. De eerste experimenten begonnen in 1950, en het uiteindelijk doorontwikkelde **Fulton surface-to-air recovery system** (STARS) werd van 1965 tot 1996 daadwerkelijk door de CIA gebruikt.*



op 't moment dat het aantal aanwezige guards minimaal is. Ongezien blijven en non-lethal uitschakelen van vijanden heeft overigens nog altijd de voorkeur, want soms heb je die uitgeschakelde guards nog nodig om informatie uit ze te krijgen.
Diezelfde guards spelen ook op langere termijn een zeer belangrijke rol. Jouw speciale Diamond Dogs eenheid is namelijk flink uitgedund, dus heb je nieuwe rekruten nodig voor je geheime mini-leger. Verdoofde guards kun je een fulton ballon ombinden, waarna ze langzaam opstijgen en vervolgens door een vliegtuig naar binnen worden gehengeld en naar je Mother Base worden gebracht. Het ziet er bijna slapstickachtig uit maar het is niet zomaar uit de duim gezogen (zie weetje). Het aardige is dat je dit ook kunt doen met Jeeps en containers... en zelfs met rondlopende schapen! Andersom kun je ook vanaf de Mother Base munitiekisten en allerhande goodies laten droppen... recht op de hoofden van vijandelijke soldaten. Twee vliegen in één klap!



Sorry jongens, het plaatje ging echt niet lager...

BIJ MOEDER THUIS

Zoals gezegd is het vervoeren van intel, voorwerpen en bewusteloze soldaten naar de Mother Base een belangrijk onderdeel van de gameplay. Op die manier kun je de overmeesterde soldaten inzetten voor allerlei taken op je booreiland, en worden ze ingelijfd bij Snake's Diamond Dogs eenheid.
Kojima stelt dat je helemaal zelf je eigen basis mag ontwerpen en gaandeweg, tussen de missies door, mag versterken en uitbreiden. Ondertussen werkt je basis aan intel en nieuwe gear voor Big Boss. De Mother Base groeit dus langzaam uit tot een sterk fort in zee, dat je uitrust met drones en afweergeschut.
Je basis kan namelijk, afhankelijk van de manier waarop je je missies volbrengt, aangevallen worden. Wanneer dit gebeurt terwijl je niet sterk genoeg bent, heeft dat dus ook weer gevolgen voor de goodies die Snake later tijdens zijn avontuur wel of niet toegewezen krijgt.
Ik vind dit een vrij briljant concept. Gamers die stealth wat minder serieus nemen en wat sneller voor de dodelijke actie gaan, zullen dus eerder de negatieve consequenties ervan ervaren doordat Mother Base vaker wordt aangevallen. Daarnaast is er een multiplayer mode waarin het beschermen dan wel aanvallen van de Mother Base centraal zal staan. Hoe dit precies in zijn werk gaat, is nog niet duidelijk. Wellicht speelt Kojima leentjebuur bij Watch_Dogs (Kojima is een zelfverklaard Ubisoft fan) waarbij spelers kunnen 'inbreken' in je singleplayer game en je basis aanvallen. Zolang dit optioneel blijft, ben ik er voorstander van.

Gretig

Kojima greep tijdens de E3 de mogelijkheid aan om nog maar eens te vertellen dat MGS V geen sandbox/open wereld game is waar je altijd kan gaan en staan waar je wil. Het verhaal is nog altijd leading en voor en na iedere missie kun je dan ook weer rekenen op even bloedmooie als sfeervolle filmpjes.
De missies zelf zijn wel degelijk sandboxy/open waarbij de herspeelbaarheid ervan een van de vele pluspunten van de game is. Je hebt werkelijk tientallen manieren om een basis te infiltreren, gijzelaars te bevrijden, vijanden om te leggen, info te stelen etc. Alles bij elkaar kun je er op rekenen dat The Phantom Pain de meest vrije en veelzijdige Metal Gear Solid ooit gaat opleveren. ★





weetje • weetje

Om als verse of juist wat roestige MGS-gamer in de sfeer en de (volgens vele onnavolgbare) overkoepelende verhaallijn te komen, doe je er goed aan om eerst de HD Remake van Snake Eater te spelen. Deze vind je op de begin 2012 verschenen Metal Gear Solid HD Collection voor PS3 en Xbox 360.

VERWACHTING JAN:
2015 wordt met games als de The Witcher III, Batman: Arkham Knight, Halo 5 en Uncharted 4 een absoluut topjaar. MGS V hoort zonder enige twijfel thuis in dat rijtje van must-have Triple A-titels.

+ Graphics.
+ Sfeer.
+ Veel tactische mogelijkheden.
+ Bouw je eigen Mother Base.

STEALTH-ACTION
KONAMI
2015

PRO EVOLUTION SOCCER 2015

PES-lover Graddus ging vorig jaar vreemd met FIFA. Zijn overspel had echter een goede reden: PES 2014 was een misser van jewelste. Op de E3 liep de voetbalfanaat zijn oude liefde echter weer tegen het - compleet verbouwde - lijf. En begon het toch weer te kriebelen...




Deze Spaanse verdediger voelt zich zowel thuis op de linker- als op de rechtervleugel.
Jordi Albatros

Bij de heilige Messi! Wat moest Konami's footie van ver komen. Stroef, stroperig en saai was PES 2014, en de reden dat ik me tot 'de duivel' wendde en met FIFA begon. Toch heb ik diep van binnen altijd hoop gehouden. Hoop dat PES uit z'n vormcrisis kon komen en me weer die kinderlijke spelvreugde kon schenken. En warempel: dat moment lijkt nú al aangebroken. De vroege PES 2015-code die ik op de E3 checkte, was namelijk EXACT wat ik wilde. Ik zal het proberen uit te leggen.

Penetrerende hoerenloper

Voetbal is gevoel. Niet alleen emotie, maar ook één zijn met de bal, jezelf verliezen in de flow van het spelletje. Iets wat FIFA mijns inziens nog altijd niet begrijpt. Bijna elke pot in EA's footie mondt vroeg of laat uit in een stiftfestijn, waarin degene met het meeste geluk wint. Niet okay.

In PES 2015 daarentegen draait het allemaal om skills. De reden is simpel: je kunt weer dribbelen! Als een swingende sambavogel op de groene grasmat. Een losgeslagen hoerenloper die zelfs het kleinste gaatje probeert te penetreren. PES 2015 biedt vrijheid. De vrijheid om het edele elf-tegen-elf te spelen zoals jij dat wil. Heerlijk.

Deel 5 en 6

Buiten de trash- en bashtalk, zorgden mijn wedstrijdjes tegen Tjeerd in Konami's E3-voetbalcafé dus al vanaf de aftrap voor euforie. Zeker toen een sensationele poeier van Robben na een heerlijke *TAK* op de lat uiteen spatte. *"Yes, eindelijk weer van die vuurpijlen"*, juichten we.

De PES-producer naast ons zag dat het goed was. *"Met dit deel hebben we de essentie van PES willen vangen. De vibe van deel 5 en 6".* We juichten nog harder.

Een en ander wil overigens niet zeggen dat Konami ook letterlijk terugkeert naar de tijd dat Ajax nog wel eens de Champions League-poulefase overleefde. Nee, PES staat met beide benen in het huidige powervoetbal-tijdperk. Verdedigen is intuïtief en je slalomt dus heus niet zomaar door de defensie. Al kan dat wel, zeker wanneer je net zoveel mazzel hebt als Tjeerd... Grrrmbl.

Franks fluimen

Ook grafisch heeft PES 2015 stappen gemaakt. Als een volleerd Frank Rijkaard, spuugt de Fox-engine sfeervolle stadions en levensechte spelers uit.

Stap ik dit jaar dus weer over? Dat durf ik nog niet te voorspellen. Wel dat FIFA 15 er weer een serieuze concurrent bij heeft... ★

PLEZIER OF REALISME?

De vraag brandde al jaren op mijn lippen, en op de E3 was het moment eindelijk daar: als Konami met PES moest kiezen tussen plezier of realisme, welke van de twee zou het dan worden?

Het antwoord was even kort als krachtig: FUN! Sure, een natuurgetrouw spelverloop is belangrijk, maar volgens de Japanners slechts het skelet waaroverheen het plezier wordt gegoten.

Kijk, daar kan FIFA nog het een en ander van leren.



weetje • weetje

Ook PES heeft vanaf volgend seizoen real-life transfer- en vorm-updates. De dude die bij FIFA voor deze shit verantwoordelijk was, is namelijk door Konami ingelijfd. Ha, over monstertransfers gesproken!

"Als een swingende sambavogel dans ik over de groene grasmat"


Deze Nederlandse aanvaller staat vaak achter de sapcentrifuge.
Robin van Persienaasappels


Deze Engelse international voert geen reet uit als ie in een bootje zit.
Wayne Roeiniet

VERWACHTING GRADDUS:

PES 2015 geeft me weer die gouwe, ouwe Pro Evo-vibe. Precies waar ik op gehoopt had! Voor mij staat Konami dus niet langer buitenspel. Integendeel: de Japanners hebben vrije doorgang tot het FIFA-doel. Nu maar afwachten of die nieuwe dribbel-skills genoeg blijken voor de zege...

- + Vibe doet denken aan PES 5 en 6, de beste delen uit de serie.
- + Ouderwets dribbelen en pielen.
- + Schieten is spectaculair.
- − Krijgt een dikke panna van FIFA 15 op contentgebied.

FOOTIE
PES PRODUCTIONS / KONAMI
SEPTEMBER 2014

RAINBOW SIX SIEGE

Opeens was hij daar: de nieuwe Rainbow Six, met als ondertitel 'Siege'. Het doel van de makers is volgens Jan glashelder: Ubisoft wil de troon van de tactische multiplayer first-person shooter heroveren.



Als je iets schrijft over Rainbow Six: Siege, dan moet je het natuurlijk eerst effe hebben over Rainbow Six: Patriots, dat kan gewoon niet anders.
Drie jaar geleden lekte er info over Patriots die nogal wat stof deed opwaaien. De game bleek te gaan over terroristen van eigen bodem, Amerikanen dus, die burgers bomvesten omdeden. Een gevoelig puntje. Daarnaast zou je als speler ook delen van de game als terrorist mogen spelen, en zelfs als gijzelaar met een bomvest aan. En ja, die insteek werd door lang niet iedereen in de VS gewaardeerd.
Bedenker David Sears, narrative director Richard Rouse III, lead designer Philippe Therien en animation director Brent George stapten allemaal (gedwongen?) op en de game ging terug naar de tekentafel.
De reboot heet Siege, en hoe gewaagd en tof Patriots me ook had geleken, Siege heeft eveneens veel om warm voor te lopen.

weetje • weetje
Op de E3 lag de nadruk op de multiplayer van RB: Siege, maar de game zal wel degelijk een singleplayer component bevatten. Hoe die eruit gaat zien, is nog niet bekend.

Frostbite?

Siege grijpt overduidelijk terug naar de oude Rainbow Six gameplay. Word je dodelijk geraakt, dan is het dus over en uit en mag je toekijken hoe je teamleden de klus klaren (of roemloos ten onder gaan). Een enkele keer heb je nog dertig seconden om te worden gehealed, maar meestal is het one shot, one kill.
De code die ik op de E3 speelde, betrof de multiplayer variant van vijf tegen vijf, waarbij het ene team een gijzelaar moet bevrijden en het andere dit moet voorkomen.
Daarbij vielen een aantal positieve zaken op. De levels - een huis, een ambassade, een opslagloods - hadden verschillende lagen en ruimten, waarbij de leden van de verdedigende partij zelf mochten kiezen waar ze zich ophielden. Dat ligt dus niet vast. Als aanvallende partij die de 'Siege' uitvoert, heb je eveneens vrije keuze waar je naar binnen gaat stormen. Ga je via het dak, de kelder of juist de voordeur?



Het andere fraaie is dat de game een Frostbite-achtig schademodel heeft dat in sommige gevallen zelfs verder gaat. Zo kun je gaten in muren schieten om beter zicht te creëren maar ook (delen van) muren, vloeren en plafonds opblazen (met de juiste munitie). Dat dit niet resulteert in een Wild West schietfestijn is te danken aan het one shot, one kill systeem, dat vraagt om de nodige voorzichtigheid. Want maak je te veel herrie of veroorzaak je te veel schade, dan word je meteen gespot.



Tactisch

Naar goede RB 6-traditie bestaat de gameplay feitelijk uit twee onderdelen/fasen: de voorbereiding en de Siege.
Tijdens de eerste fase is de aanvallende partij in de weer met drones of met een op afstand bestuurbaar autootje met camera om de boel de inspecteren, terwijl de verdedigende partij de ruimte barricadeert met schotten, ramen dichttimmert en mijnen plaatst. Wanneer fase 1 voorbij is, kan het feest beginnen.
Dit alles levert een tactisch schouw- en schietspel op waar RB 6 fans van de oude stempel hun vingertjes bij af zullen likken.
Samenwerking is een must, anders kom je niet ver, en het enige dat je kan doen als je neergehaald bent, is via camera's kijken hoe de actie verder gaat en je overgebleven teamleden van intel voorzien. Een schrale troost... ★

"Word je dodelijk geraakt, dan is het meteen over en uit."

weetje • weetje
RB 6: Patriots heeft zelfs nog op de cover van de PU gestaan. Een heus collectors item dus.



VERWACHTING JAN:
Rainbow Six: Patriots is dood, leve Rainbow Six: Siege! Siege maakt behoorlijk wat los in het multiplayer shooter kamp en met name de hoge moeilijkheidsgraad kan wel eens positief uitpakken.

+ Rainbow Six old skool en now skool.
+ One shot, one kill.
+ Schadesysteem.
- Hopelijk wordt de singleplayer niet verwaarloosd.

TACTICAL FIRST-PERSON SHOOTER
UBISOFT
2015

LITTLEBIGPLANET 3

Na alle über realistische en gewelddadige games die hij op de E3 zag en speelde, had Florian wel zin in wat vrolijks. Dat werd dus boothbabes checken... én een bezoekje aan de koddige Sackboy en zijn vrienden in LittleBigPlanet 3!





Sackboy heeft grote successen gekend op PS3, PSP en PS Vita, en het is dan ook niet meer dan logisch dat Sony en ontwikkelaar Media Molecule graag door willen gaan met de serie. Gelukkig heeft men bij dit derde deel een aantal nieuwe features

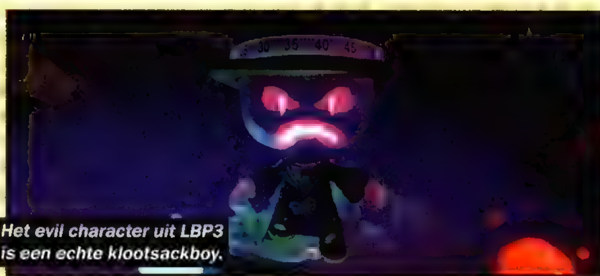
> **"LBP3 doet er in alle opzichten een schepje bovenop."**

aan de overbekende gameplay-elementen toegevoegd waardoor de boel fris en fruitig blijft en de noodzaak tot samenwerken groter is dan ooit! Precies wat de serie nodig had.

Nieuwe characters

De LittleBigPlanet games zijn altijd al awesome platformers geweest, maar met meerdere mensen spelen had tot nu toe niet veel meerwaarde. Het was wel cool om de levels met meerdere spelers te overmeesteren, maar op een aantal stukjes na had je elkaar niet echt nodig om de eindstreep te halen.

In LittleBigPlanet 3 wordt dat eindelijk anders, want er moet voor het eerst worden samengewerkt door de verschillende characters. Naast de bekende Sackboys en Sackgirls zijn er daarvoor nieuwe speelbare characters in het leven geroepen met hun eigen specialiteiten. Zo is er een soort van hond genaamd OddSock, waarmee je snel kunt lopen en hoog kunt springen. Er is een vogelbeest genaamd Swoop, waarmee je door de lucht kunt zweven en de andere characters kan optillen om voorbij een object te komen, en tot slot is er een dude genaamd Toggle, die zich met een druk op de knop heel zwaar of juist heel licht kan maken. Hierdoor kan hij bijvoorbeeld plateaus naar beneden krijgen door zijn gewicht, of juist over het water lopen als hij zich licht maakt.


Het evil character uit LBP3 is een echte klootsackboy.

Fine-tuning

In de praktijk levert dit vette puzzels op waarbij je af en toe echt effe moet nadenken. Het leuke daarbij is dat iedereen dat met een ander character kan proberen omdat de puzzels soms op verschillende manieren te kraken zijn. Dat zorgt tevens voor een flinke replay value.

Het enige waar ik nog onzeker over ben, is de rol van die vogel. Het beest lijkt nu een beetje overpowered omdat hij iedereen kan optillen en over obstakels kan vliegen, maar hopelijk krijgen de characters nog wat fine-tuning, zodat ze allemaal een even belangrijke rol gaan spelen.



Variatie

De levels zelf zijn ook grootser dan in de eerdere delen, en omdat de levels meer diepte hebben gekregen, loop je ook niet meer alleen van links naar rechts. Je ziet tevens dingen op de achtergrond waar je ook echt iets mee kan, in plaats van dat ze alleen maar een leuk decor vormen. Hierdoor leeft de wereld meer en wordt het vanzelf leuker om de levels stuk voor stuk te overmeesteren.

Naast de toegenomen variatie in gameplay en leveldesign heeft de game ook een grafische boost gekregen. De textures zijn super scherp en daardoor krijgen de characters nóg meer uitstraling. Ook de omgevingen zien er bizar goed uit met super felle kleuren die van je scherm af spatten.

LBP3 doet er dus in alle opzichten een schepje bovenop. ★

weetje • weetje

Alle gemaakte levels in LittleBigPlanet 2 (bijna acht miljoen in totaal) zijn vanaf launch speelbaar in LBP3! Je krijgt dus meteen een back catalog die je nooit van je leven kunt uitspelen.

VERWACHTING *FLORIAN:*

Als de characters allemaal een even grote rol krijgen, durf ik er nu al mijn hand voor in het vuur te steken dat LittleBigPlanet 3 de beste LBP-game tot nu toe wordt. Het is vertrouwd, maar door de vernieuwingen toch ook fresh. Precies wat je wil!

+ Eindelijk echte four player co-op.
+ Characters en omgevingen zien er fantastisch uit.
+ Vertrouwd én fris.
- Vooral de vogel is nog overpowered

PLATFORMER
MEDIA MOLECULE / SCE
NOVEMBER 2014



ORI AND THE BLIND FOREST



Niet Sunset Overdrive, Crackdown 3, Forza Horizon 2 of Fable Legends ging er vandoor met de titel 'Jans favoriete Xbox One game van de E3'. Nee, die eer gaat naar een indie-game die hem heftig emotioneerde.

Soms zijn beeld en muziek genoeg om je emotioneel te raken zonder dat je hetgeen je hoort en ziet al in een bepaalde context kunt plaatsen. Is dat de universele kracht van kunst? Ori and the Blind Forest (OatBF), een game van indie-ontwikkelaar Moon Studios, is een kunstzinnige game die tijdens de Xbox-presentatie op de afgelopen E3 de hele zaal stil wist te krijgen. Een verademing tussen de brullende motoren van Forza Horizon 2 en de exploderende gebouwen van de nieuwe Call of Duty. Ik moest bijna een traantje wegpinken bij het zien van de betoverende, feeërieke trailer van OatBF. Een dag later kon ik de game zelf spelen en raakte ik op slag verliefd.

weetje • weetje

Er kwam nóg een indie-game aan bod tijdens de Xbox-presentatie op de E3, en dat was Inside. Het betreft de spirituele opvolger van Limbo, gemaakt door de Deense ontwikkelaar Playdead.

Geestig

Rayman meets Limbo, toefjes Child of Light, echo's van Ico en Zelda... allemaal associaties die van toepassing zijn, maar toch staat OatBF volledig op zichzelf. Al was het maar door de bijzondere vormgeving en dito protagonist.

Je speelt Ori, een soort wit konijntje annex woudgeest. Wie het tijdens de trailer droog heeft weten te houden toen Ori zijn 'moeder' aantikte die bewegingsloos bleef liggen (is ze gestorven?), is een harteloze dude. Wat de enorme uit vervolgens komt doen in de trailer was me onduidelijk, maar feit is wel dat er iets mis is met het bos en de wereld waarin je leeft.

Ori is kwetsbaar maar lenig en snel, en krijgt hulp van Sein, een andere vriendelijke spirit. Deze helpt je tijdens je avontuur en staat je bij tijdens battles.



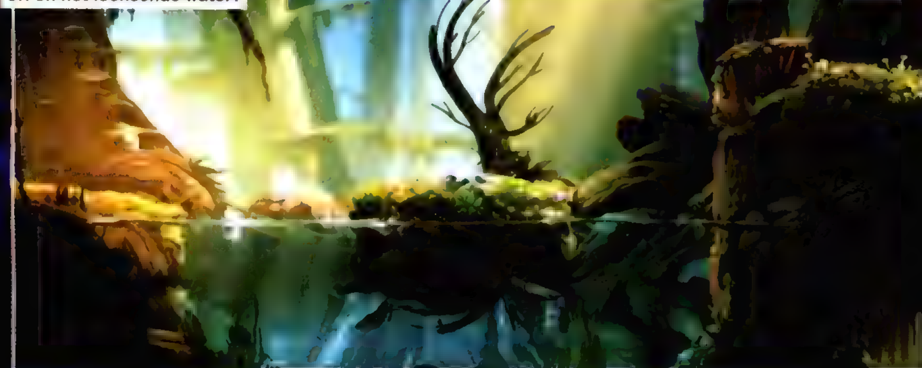
Ori en het blinde bos?
What's next?
Ori en de dove rots?

Metroidvania

Door vijanden en wezens te verslaan, van monstertjes tot gevaarlijke dieren, verzamel je Spirit Lights (een soort XP). Hiermee level je je personage en speel je nieuwe vaardigheden vrij. Dat zijn er behoorlijk veel en OatBF gaat daarmee dieper dan je aanvankelijk zou denken.



Ori en de stotterende grasspriet.



Ori en het loensende water?

Zo kun je van je sidekick Sein een steeds betere bodyguard maken, maar krijg je zelf ook betere skills en jumpmoves. Daarnaast verzamel je Spirit Energy die je onder andere kunt gebruiken om je eigen savepoints te creëren.

Maar je kunt de Spirit Energy ook gebruiken voor andere zaken. Doordat Ori gaandeweg sterker wordt, kun je latere levels opnieuw bezoeken om verborgen locaties te bereiken, deuren te openen en secrets te vinden. Dus ja, OatBF is tevens een typische Metroidvania game. Bovendien kun je al spelend wisselen van vaardigheden en powers.

> **"De muziek en de beelden zijn zó betoverend, ze raken je recht in je hart."**

Melancholisch

De muziek en de beelden zijn zó betoverend... ze raken je recht in je hart. Feitelijk is OatBF een 2D sidescroller maar door de handgetekende voorwerpen zowel op de voor- als op de achtergrond te plaatsen en knap te spelen met lichtjes en mysterieuze geluiden en kleuren, wordt er een unieke, sprookjesachtige sfeer gecreëerd.

The Blind Forest is een verdrietige plek, maar ik kan niet wachten om er langer in te mogen vertoeven. ★



VERWACHTING *JAN:*

Ori and the Blind Forest ziet er fantastisch uit én bezit de gameplay om de magische vormgeving te ondersteunen. Een betoverend spel.

- + Muziek.
- + Grafische stijl.
- + Veel skills.
- + Unieke wereld.

2D PLATFORM-ADVENTURE
MOON STUDIOS / MICROSOFT
Q4 2014

PREVIEW | XBOX ONE | PC

MARIO MAKER



Gamen op je 4K-tv, pizza's bestellen vanuit je luie stoel en ondertussen nog even meelullen met de Facebook-meute... Volgens Graddus gaat de mensheid nog eens aan luxe en luiheid ten onder. Gelukkig verschijnt er binnenkort een medicijn: het actief-creatieve Mario Maker!

PREVIEW · Wii U

Met Mario Maker ontwerp je je eigen Mario-levels. Simpel als dat. Persoonlijk vind ik het fantastisch: ik kan niet wachten tot ik er een gebouwd heb voor m'n vriendin, waarin met muntjes staat geschreven *'vanavond niet vergeten af te wassen, schat'*. Of een frustrerende stage voor m'n vrienden, met een sprong die haalbaar lijkt, maar dat natuurlijk - muhahaha - nét niet is.

Iets voor jou?

Ik kan me nu echter voorstellen dat je denkt: *'Oké, leuk. Maar is dit wel wat voor mij?'*
Daarom heb ik, op basis van een E3-demo, een testje gemaakt. En nee, wees maar niet bang: hier zitten geen verborgen boodschappen of dubbele bodems in.
LETSA-GO!



Heb ik zomaar een scheldpad gemaakt.

Vraag 1
De editor in games als LittleBigPlanet, Minecraft en Far Cry vind ik...
A Nutteloos: gewoon een gevalletje 'lazy ontwikkelaars'.
B Geinig, vooral de - soms supervette - levels van anderen.
C Geniaal! Het creëren is zelfs leuker dan het spelen.

Vraag 2
Ik heb het geluid van...
A Ed op deadlinedag.
B Een loodgieter met een lekke blaas.
C Een engeltje.

Vraag 3
2D Mario-games zijn...
A Compleet achterhaald.
B Leuk voor erbij, maar ook wel een beetje casual.
C Eigenlijk beter voor skill-based gameplay dan 3D.


Volgens Balotelli is er maar één Mario Maker, en dat is de moeder van Balotelli.

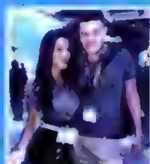

Ik zou als eerbetoon aan de echte Mario Maker mijn poppetje constant één strijdkreet laten roepen: 'Shigeru! Shigeru!'

Vraag 4
Het belangrijkste aan gamen vind ik...
A Instant-bevrediging.
B Een gevoel van uitdaging en progressie.
C Dat ik mezelf er helemaal in kan verliezen.

Vraag 5
Als ik de screenshots van Mario Maker bekijk, dan zie ik...
A Breipatroontjes voor m'n moeder.
B Iets waar ik best wel lol mee zou kunnen hebben.
C Oneindige mogelijkheden.

MIJN MARIO MAKER-ONTMAAGDING

Op de E3 had ik een korte hands-on met de Mario Maker-demo. Een aangename ontmaagding, zeker ook door de bekoorlijke boothbabe die de hele tijd naast me stond en complimentjes gaf. *'Oh wow, you've done this before, haven't you?' 'No baby, I'm just good with my hands.'*
Anyway, het werkt allemaal bijzonder eenvoudig. Dankzij het rekenschrift-achtige design van de level-editor kun je op de GamePad precies zien of blokken/buizen iets hoger, of juist lager moeten. Vijanden en andere obstakels idem dito. Het verschuiven gaat extreem soepel, net als het switchen tussen 8-bit- en New Super Mario Bros. U-graphics en het on-the-fly uittesten van je creatie. In ieder geval had ik binnen no-time een pittig parcours in elkaar geknutseld. Peachy!



De uitslag

Zoals je misschien al gemerkt hebt, zijn de A'tjes niet echt positief, terwijl C'tjes juist schreeuwen 'IK WIL HET!'. De B's zitten er tussenin. Al met al zou ik zeggen dat je Mario Maker vanaf drie B'tjes/C'tjes zeker in de gaten moet houden. Deze shit heeft namelijk de potentie een ware Mariomania te ontketenen. Tenminste, als Nintendo zijn online service een keertje op orde krijgt en het maken van levels net zo makkelijk wordt als het delen... ★

VERWACHTING *GRADDUS:*
Mario Maker is geschapen voor creatieve geesten. Het werkt simpel en intuïtief, maar toch is er veel fraais mee mogelijk. Ben jij echter allesbehalve creatief? Dan nog zou je het best eens kunnen gaan diggen; lekker levels van anderen spelen, je weet toch!

+ Mario!
+ Extreem gebruiksvriendelijk.
+ Weer eens wat anders.
- Hoe zit het met de social-/share-functionaliteiten?

BASICS
PLATFORM-CREATOR
NINTENDO
2015



KIRBY AND THE RAINBOW CURSE



Nintendo's beroemde roze bolletje begint steeds meer een vaste waarde te worden voor de Japanners. Sterker, Jan bestempelde Kirby and the Rainbow Curse al direct na z'n eerste speelsessie als pure (klei)kunst. Maar hoe zit het met de gameplay?

Waar Nintendo vorig jaar nog ietwat verontschuldigend en schoorvoetend aangaf geen E3-persconferentie te houden om zich liever direct op fans te richten tijdens de beurs, prolongeerde het bedrijf dit jaar stoutmoedig en vol vertrouwen dezelfde aanpak. En met succes, want Nintendo kwam fris en overtuigend uit de verf met veel goede aankondigingen.

> **"Een van de mooist ontworpen games van de afgelopen E3."**

Door het recente succes van Mario Kart 8 trekt de verkoop van de Wii U eindelijk aan en met Smash Bros. in het vat, lijkt het tij langzaam ten gunste te keren. Dat Nintendo nog steeds flink aan de bak moet, is duidelijk, maar met een trits prikkelende games in de maak, komt er genoeg software aan waar ík in ieder geval vrolijk van word. Met Kirby and The Rainbow Curse als een van de hoogtepunten.

Gekleid sterretje

Wat je ook van 'm vindt, Kirby kun je niet haten. Ook al is het roze blobje een zuigertje en veelvraat ineen, de cuteness van dit personage is onbetaalbaar. En... Nintendo heeft de cuteness van Kirby nog vergroot door hem, de vijanden en de speelwereld van klei te maken! En oh, oh, oh.... wat ziet dat er fantastisch uit.

Alles plakt, beweegt en oogt als klei en dat maakt het voor mij een van de mooist ontworpen games van de afgelopen E3. De game is een vervolg op de DS-titel Canvas Curse en gebruikt dezelfde mechaniek: je tekent regenboogbaantjes op de Gamepad van de Wii U om routes voor Kirby te creëren. Vervolgens tik je op Kirby's koppie en hij raast naar voren. Dat leent zich uitermate goed voor het maken van loopings en knotsgekke baantjes, ook al is dat niet perse altijd de meest efficiënte manier om van A naar B te komen, of om zoveel mogelijk gekleide, gouden sterretjes te verzamelen (mmm, dat klinkt ranziger dan bedoeld).



Heb je honderd sterren verzameld, dan krijg je een super move, waarna Kirby door alles en iedereen heen beukt (en zo ook nieuwe gangen of locaties ontdekt) of je laat een regen van kogels neerdalen op vijanden in de buurt.

Koekeloeren

Nintendo had drie speelbare levels voor me geprepareerd, oplopend in moeilijkheidsgraad. Nu associeer ik een hoge moeilijkheidsgraad niet direct met Kirby-games, al kende Triple Deluxe opvallend veel diepgang. Ik hoop die ook in de volledige versie van Rainbow Curse te ervaren.



Als een zaagvis oud wordt, wordt ie dan bot?

En inderdaad, het derde level was best pittig al is de gameplay nog altijd lichtjaren van moeilijkheidsniveautje Dark Souls verwijderd. Zo ligt de uitdaging vooral in het behalen van lastig te bereiken collectibles en extraatjes. Ook zijn er voorwerpen in de achtergrond die je 'stuk' kunt rollen of kunt veranderen om puzzels op te lossen.

Het enige nadeel aan de totale game is dat je feitelijk voortdurend op het scherm van je Gamepad aan het koekeloeren bent in plaats van naar de tv waarop alle geboetseerde pracht en praal in HD te genieten valt. Regenboogbaantjes tekenen zonder naar de Gamepad te kijken, kan bijna niet. En ergens voelt dat alsof er iets van die klei-platformmagie verloren gaat. ★



weetje • weetje

Is kleien niet je ding, maar ben je meer van het punniken, breien en borduren, hou dan Yoshi's Woolly World voor Wii U in de gaten. Hier 'haken' de wereld, de personages en de gameplay direct in op stof, vilt en wol. En ook hier verdient de vormgeving een pluim.

VERWACHTING *JAN:*
Kirby and the Rainbow Curse lijkt opnieuw een heerlijke platformer te worden, alleen vraag ik me wel af hoeveel je er uiteindelijk op het grote scherm van mee krijgt.

- \+ Blij met klei.
- \+ Meer uitdaging.
- \+ Zelf routes creëren.
- \- Vooral kijken op de Gamepad.

PLATFORMER
NINTENDO
RELEASE: 2015

WEIRDBEARD FALENDERWIJS LEREN



JURJEN OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR WEIRDBEARD

De Amsterdamse studio Weirdbeard schreef eerder dit jaar PU-geschiedenis door met een gratis game een Gold Award te scoren. Toen Jurjen de baardapen onlangs bezocht, bleek echter dat ze - behalve die Gold Award en andere complimenten - nog maar weinig met hun game 99 Bricks Wizard Academy hadden verdiend.



DUIFKOPTER

Eerder dit jaar maakte Weirdbeard in opdracht van het Nationaal Comité 4 & 5 mei de gratis iOS-game Duifkopter. Het is geen hoogvlieger, maar de bewegingsbesturing werkt prima, het heldere tekenstijltje zou je 'typisch Weirdbeard' kunnen noemen, een duif met een propeller op zijn kop is weer eens iets anders dan een schietgrage soldaat, en na de slaapverwekkend saaie eerste levels volgen een paar aardige puzzels. Je vindt 'm makkelijk in de AppStore - het is namelijk de enige game die Duifkopter heet.

99 Bricks Wizard Academy is een uitstekend, hoogst verslavend Tetris-alternatief voor iOS. Het is eigenlijk een soort omgekeerd Tetris, omdat je de vallende blokken niet moet laten verdwijnen, maar er een zo hoog mogelijke toren mee moet bouwen.

De game beleefde op 5 februari 2014 een softlaunch in Nederland, en werd niet alleen door mij (met een PU-score van 90) warm ontvangen. Gamer.nl gaf 'm bijvoorbeeld een 9, en prees het stapelspel net als iPhoneclub.nl en Telegraaf.nl om zijn strakke besturing en verslavende werking.

De game werd lekker opgepakt door het Nederlandse iOS-publiek. Hij is in de softlaunchperiode ruim vijftienduizend keer gedownload, en spelers bouwden toen meer dan achthonderdduizend torens. Totale opbrengst, via advertenties en aankopen in de game: € 360,54.

"Jaaa", zegt Niels Monshouer (32 jaar, netjes getrimd baardje) van Weirdbeard. "Dat viel wel wat tegen."

Flash-GTA

Weirdbeard is in 2007 opgericht en beleefde hun eerste grote succes met het oorspronkelijke 99



Links Niels, rechts Joram. "We hebben van 99 Bricks al heel veel geleerd, en kunnen nog veel meer leren."

Bricks (toen nog zonder tovenaars), een flashgame die op verschillende gameportals al meer dan vijftien miljoen keer is gespeeld.
Niels: "Daarna hebben we heel veel werk in opdracht gedaan. We maakten bijvoorbeeld flashgames voor Warner Bros. en Disney. We hebben ook nog twee reclamespelletjes voor EA gemaakt, eentje ter promotie van Need for Speed: Hot Pursuit en eentje voor Sims Medieval. Toen wilden we wel weer eens een eigen grote game maken. Dat werd Carnage, een soort GTA in flash."
Joram Rafalowicz (33, baard als een braamstruik): "Maar dan zonder lopen."
Ik (44, bescheiden sikje): "Zonder lopen?"
Joram: "Je kon alleen rijden. Top down racen en schieten, flamethrowers, boss battles, David Lynch-achtig verhaal, veel humor en grapjes..."
Ik: "En dat werd een succes?"
Joram en Niels in koor: "Nee."
Niels: "We hebben er, af en aan, zeker twee jaar aan gewerkt. En basically niks mee verdiend."

Grote fout

Het falen van hun flash-GTA wijten de raarbaarden niet aan de omstandigheden maar aan zichzelf. "De camera stond te dicht op de auto ingezoomd", weet Joram nu, "waardoor je als speler te weinig van de omgeving zag. Waardoor die game eigenlijk niet te spelen was. Tja, als ontwikkelaars hadden we daar geen last van, omdat we het spel gewoon veel te goed kenden."
Volgens Niels was het een wijze les in gamedevelopment: "Je moet je game testen. Veel met mensen testen." Een les die werd toegepast toen Weirdbeard hun flash-hit 99 Bricks wilde veranderen in een uitgebreidere iOS-game. "We organiseerden onder andere een testmiddag bij de Dutch Game Garden, maar de reacties waren nogal lauw."
Ik weet nog dat ik Niels toen, dat was eind 2012, ook al had laten weten er niet veel aan te vinden. "Ja", zegt Niels, "dat weet ik ook nog. En dat soort dingen doet pijn. Eigenlijk laat je je game liever niet zien. Het liefst werk je eraan tot hij helemaal af is. Maar dat hadden we dus al bij Carnage gedaan. En dat was juist onze grootste fout geweest."




Behalve een rare baard heeft Joram ook nog eens een aardige collectie oude Nintendo-games.

Grote switch

Na de testmiddag, besloten de mannen van Weirdbeard om 99 Bricks grondig aan te pakken. "We zijn toen behoorlijk opnieuw begonnen. Hebben een heel grote switch gemaakt, om er veel meer een experience dan een puzzelspelletje van te maken. Toen kwamen ook die tovenaars erbij."
De softlaunch op 3 juni kun je zien als één grote test. Door het spel eerst alleen in Nederland uit te brengen, kon Weirdbeard natuurlijk mooi kijken hoe 99 Bricks zou worden opgepakt door een relatief klein publiek - wat tegelijkertijd een enorme testgroep was. Zo bleek dus dat het verbeterde 99 Bricks unaniem goed beoordeeld en veel gespeeld werd... en bijna niets opleverde.

Betaalde download

In de aanloop naar de wereldwijde launch, hebben de warbaarden overwogen het free-to-play-model aan te passen, zodat spelers eerder tot in-app purchases zouden overgaan.
"Maar dat betekent dat je mensen op een gegeven moment toch een beetje pijn moet gaan doen, in je game. Zodat ze iets gaan uitgeven. En dat wringt heel erg met ons gevoel voor gamedesign."
Op 3 juni is 99 Bricks Wizard Academy wereldwijd gelanceerd. Niet langer als gratis spel; Weirdbeard heeft besloten er een betaalde download van te maken. De game wordt voor zo'n 1 tot 3 euro per stuk ("we spelen wat met de prijs") verkocht.
Wanneer ik Weirdbeard op 19 juni bezoek, staat de teller op 7100 verkochte exemplaren. Ondanks goede beoordelingen in de wereldwijde pers en Apple-features in 170 landen, is het omgekeerde Tetris dus nog steeds niet de tophit die het zou kunnen zijn.

Veel geleerd

"Nee", geeft Joram toe, "dat zijn niet de aantallen die je wil zien." Volgens hem is het spel gewoon lastig te verkopen, omdat er al zo véél puzzelspellen in de Appstore staan. "De tendens in reviews is toch wel dat mensen eerst denken: 'daar heb je er weer zo eentje'. En pas tijdens het spelen ontdekken dat het meer dan het zoveelste puzzelspelletje is."
De tegenvallende resultaten betekenen overigens niet dat Weirdbeard nu 99 Bricks gaat opgeven, benadrukt Niels. Ze zijn druk bezig met ports naar Android, Linux Phone, PC en Mac, gaan experimenteren met andere verdienmodellen in de Aziatische markt en overwegen ports naar Vita en 3DS.
"We hebben van 99 Bricks al heel veel geleerd, en kunnen nog veel meer leren. Wat werkt er wel, wat werkt er niet, dat is allemaal kennis die je opdoet. Kennis die we weer kunnen gebruiken voor onze volgende game." ✖

99 BRICKS WIZARD ACADEMY

Dit is dus die 'omgekeerde Tetris'-game waar zo'n beetje het hele verhaal op deze pagina's over gaat.
In mijn review schreef ik: 'Anders dan in Tetris en zo'n beetje elke Tetris-kloon, is het in 99 Bricks niet de bedoeling om blokken te laten verdwijnen. Het is juist de bedoeling een zo hoog mogelijke toren te bouwen. En dit dus mét zwaartekracht en zónder beschermende randen aan het speelveld.'
Verder prees ik de physics, de geweldige optie om je torens direct op Facebook te posten, de onzekere factor van een jaloerse tovenaar die voorbij komt vliegen om je torenbouw te hinderen en de uiterst verslavende werking die van dit alles uitgaat.
Op moment van schrijven kost de game € 1,79 in de AppStore.


Er zit er altijd eentje tussen. Iemand die zichzelf te mooi vindt voor een baard.

BIOLOGISCH, BRUUT, BELANGRIJK, BERUCHT, BARBAARS, BEANGSTIGEND EN BEELDSCHOON...

BLOED

'Zit er bloed in?', vroeg m'n moeder altijd argwanend als we in de lokale gameshop stonden en ik haar smeekte een nieuwe game voor me te kopen. 'Nee, natuurlijk niet', antwoordde ik dan, hopend dat zij niet naar de nietsverhullende plaatjes in de handleiding zou kijken. Want ik wilde natuurlijk wél spannende dingen in mijn games. En dus ook... BLOED!

VAN ARCHIPELAGOS TOT BLOODBORNE

BLOED? NIET GOED



(Archipelagos - 1989)
Het is jouw taak, als zwevend bewustzijn, om alle stenen op het eiland te vernietigen zodat je de obelisk in het midden van het eiland kunt verbrijzelen. Pas wel op voor de levende bomen die het dodelijke bloed van de Oude Goden over het eiland verspreiden, via hun wortels. Eh, wat?

MEGADRIVE KOMBAT



(Mortal Kombat - 1992)
Bloed en Mortal Kombat gaan samen als Jan en een kale knar. Dat bloed beinvloedde echter zelfs de toenmalige console war! De SNES-versie van deze controversiële fighter verving bloed namelijk met zweet, waardoor bijna iedereen de MegaDrive-versie kocht 'voor de authentieke Mortal Kombat-ervaring'. Zo belangrijk is bloed dus!

BLOEDERIGE HANDAFDRUKKEN



(Duke Nukem 3D - 1996)
Duke Nukem 3D begint als een luchtige first-person shooter, met z'n strippers en pooltafels en opblaasbare bioscopen, maar al snel wordt de game grimmiger, met levels waarbij je bebloede handafdrukken aan muren ziet kleven. Als je enkele van die handafdrukken indrukte, dan openden zich muren naar geheime gebieden. Zo functioneel kan bloed zijn.

TITULAIR BLOED



(Blood - 1997)
Na het gigantische succes van Duke Nukem 3D, werden er meer soortgelijke first-person shooters gemaakt met de Build-engine. Een van de meest bekende daarvan was het uiterst duistere Blood. Wat het vetste was aan deze game? Dual-wielden... maar vooral die boxart! Simpel, krachtig, onheilspellend en heerlijk bloederig.

BLOED KOTSEN



(Metal Slug 3 - 2000)
In een zombie veranderen in Metal Slug 3 was meestal klote, want je bewoog vervolgens zo traag als dikke stront. Het voordeel was echter dat jouw granaten vervangen werden door een schermvullende aanval waarbij je een gigantische en super krachtige bloedstraal uitkotste die zelfs helikopters in één keer neerhaalde!







Bloed. Het zit in ons allemaal. Toch schrikken mensen meestal als ze bloed zien. 'Bloed is goed', zei m'n gymleraar altijd als we tijdens het sporten vielen en er rood vocht uit een schaafwond druppelde (waarom zijn gymleraren altijd creepy!?) maar instinctief weten we wel beter: er is iets mis als je bloed ziet. Dat spul hoort het lichaam namelijk helemaal niet te verlaten (menstruerende dames uitgezonderd). Als je bloed ziet, betekent dat meestal dat er geleden wordt en dat, afhankelijk van hoeveel je ervan verloren hebt, de dood misschien zelfs op de loer ligt.

Wellicht dat de mens daarom zo geobsedeerd is door bloed, en het zo vaak terugkomt in allerlei kunstvormen en media: omdat het ons herinnert aan de fragiliteit van het leven en het onontkoombare van de dood. Al blijf ik ook geloven dat we gewoon van bloed houden omdat het zo'n prachtige, diepe, robijnrode kleur heeft. Rood is de mooiste kleur, vind ik. Rood is sexy.

KLODDERS

Dat videogames ook van een goede scheut rode bloedcellen houden, hoef ik jullie natuurlijk niet te vertellen. De kans is behoorlijk groot dat verschillende van jullie favoriete games vol zitten met bloederige momenten, en dat geldt ook voor mij: Resident Evil 4 is immers een roodbruin spletterfestijn waar je U tegen zegt. Een Ganado-hoofd zien en horen poppen zou lang niet zo bevredigend zijn als er geen bijpassende bloedfontein zou verschijnen, nietwaar?

Stiekem denk ik dat de enige reden dat de allereerste echte videogame (Tennis for Two uit 1958, overigens) nog geen bloed bevatte, puur was omdat de technologie er nog niet klaar voor was. Sterker nog, games waren toen nog zo abstract dat men al moeite had met het uitbeelden van de allersimpelste vormen, laat staan klodders bloed. »

DOODBLOEDEN



(Illbleed - 2001)
In de obscure Dreamcast-topper Illbleed kon je op meerdere manieren doodgaan: door health te verliezen, door een te hoge hartslag en... door leeg te bloeden. Je kon dus best nog 90% health hebben, maar als je langzaam leeg begon te bloeden, was je alsnog stervende.

AGRESSIEF BLOED



(Mortal Kombat: Deadly Alliance - 2002)
Omdat MK: Deadly Alliance vier instelbare niveaus van bloedvergieten bevatte, werd de game gebruikt bij een wetenschappelijk onderzoek over agressie. Het resultaat? Dat gamers agressiever werden als de hoeveelheid bloed naar Maximum werd geschroefd. Uh-oh!

RODE ERVARINGSPUNTEN



(Killer7 - 2005)
Bloed heeft altijd een belangrijke rol in de games van Suda 51 gespeeld, en dat gold zeker voor Killer7. Dik bloed wordt gebruikt om te levellen en dun bloed voor power-ups en om te healen. In Killer is Dead komt deze mechanic terug, zo ook in de Gigolo Missions: daar wordt bloed gebruikt om de intensiteit van Mondo's seksuele opwinding te meten. Toepasselijk.

KLEURRIJK BLOED



(MadWorld - 2009)
De hardcore Wii-titel MadWorld was een sterke brawler, maar hij zal vooral herinnerd worden vanwege z'n unieke grafische stijl. Duidelijk geïnspireerd door Sin City, was de gehele game zwart-wit... alleen het bloed was knalrood, waardoor het even komische als intense geweld een nog grotere visuele impact kreeg.

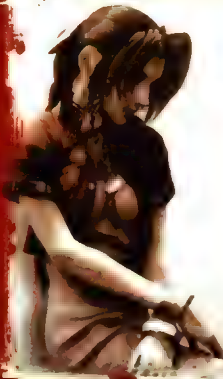
LEER VAN JE BLOED



(Super Meat Boy - 2010)
Super Meat Boy is een extreem moeilijke platformer, waardoor het constant achterlaten van een slijmerig bloedspoor soms aanvoelt als een middelvinger van de developers. Maar het rood op de vloer en muren blijft liggen, ongeacht hoe vaak je doodgaat. Hierdoor kun je het gebruiken als visuele hint om steeds beter te worden. Ingenieus. »

BLOEDERIGE FEITJES!

In Japan gelooft het gros van de bevolking dat je bloedgroep (A, B, AB of O) bepalend is voor je karakter. Dit gaat daar zo ver dat veel mensen zelfs hun bloedgroep noemen wanneer ze zich voorstellen: 'Hoi, ik ben Daisuke, ik kom uit Kyoto en mijn bloedgroep is A.'
Dit (bij)geloof is zelfs zichtbaar in veel Japanse games (vooral JRPG's). Wist je bijvoorbeeld dat Aerith uit Final Fantasy VII bloedgroep 0 heeft?



Het Bijbelvers Leviticus 17:11 vermeldt: 'Het bloed is de levenskracht van elk levend wezen', waardoor veel gelovigen denken dat bloed het medium van de ziel is. Dit is overigens de reden dat religieuze mensen vaak geen liefhebbers van bloedworst zijn.

For the life of the flesh is in the blood: and I have given it to you upon the altar to make an atonement for your souls: for it is the blood that maketh an atonement for the soul.
Leviticus 17:11

Een leuk feitje voor deze tijd van het jaar: je kunt muggen laten exploderen wanneer ze je bloed proberen op te zuigen. Span de spier waarin ze prikken een paar keer goed aan net op 't moment dat de zuigsnuit erin zit, en er zal zoveel bloed in de mug worden gepompt dat zo spontaan openbarsten. Zoete, zoete wraak.





Heb je jezelf wel eens afgevraagd waarom vampiers bloed drinken? Omdat ondode wezens zoals zij veel levenskracht nodig hebben om jeugdig te blijven en ze zelf geen hemoglobine meer kunnen aanmaken. Hemoglobine bevat ijzer, zorgt voor het transport van zuurstof en geeft bloed z'n kenmerkende rode kleur.

Mensen van adel worden ook wel mensen met 'blauw bloed' genoemd. Die term stamt vermoedelijk uit Spanje tijdens de Moorse overheersing (800-1500) toen mensen van stand trots hun bleke armen met blauwe aderen lieten zien om aan te tonen dat ze nooit op het land werkten en niet waren 'vermengd' met de donkerdere Moren (bij wie de blauwe aderen nauwelijks zichtbaar waren).



De controversiële racegame Carmageddon uit 1997 werd in landen als Duitsland en Engeland gecensureerd vanwege het sadistische geweld en vooral de grote hoeveelheden bloed. Wat er veranderde? De mensen werden vervangen door robots of zombies. En het rode bloed? Dat werd respectievelijk zwarte olie en groene smurrie. En zo werd 't een heel stuk minder leuk.



BIJTEND BLOED



(DC Universe Online - 2011)
Het Red Lantern Corps wordt gedreven door pure woede. Hun bloed is vervangen door vloeibare, rode haat; een goedje dat ze ophoesten, waarna het zich als een vernietigend wapen door alles heenbijt. De Rage-powerset in DC Universe Online is dan ook echterlijk sterk.

INCIDENTEEL BLOED



(The Elder Scrolls: Skyrim - 2011)
Skyrim gebruikte bloed op een nonchalante, natuurlijke wijze: soms kwam je ergens bloedspetters tegen, puur om je te laten weten dat daar ooit iets gewelddadigs had plaatsgevonden. Dit subtiele, narratieve gebruik van bloed is ook terug te vinden in Fallout 3 en Fallout: New Vegas.

SKARLET



(Mortal Kombat - 2011)
Het populaire DLC-personage Skarlet is een humanoïde manifestatie van bloed; Shao Kahn heeft haar gecreëerd uit het plasma van talloze krijgers. In haar Fatalities doucht ze in het bloed van haar vijanden, en in haar Babality vervangt baby Skarlet haar melkflesje door een flesje bloed. Schattig, hè?

BLOED OPVANGEN



(Spelunky - 2013)
Spelunky is een uiterst pittige platformer waarin je zeer snel het loodje legt... tenzij je de Kapala bezit. Dit voorwerp krijg je door een bepaald aantal levende wezens te offeren aan Kali. Vervolgens kun je deze macabere kelk gebruiken om het bloed van vijanden op te vangen, wat je extra levenspunten geeft.

SCHIETEN MET BLOED



(Soul Sacrifice - 2013)
Het is geen wonder dat bloed prominent aanwezig is in een game waarin personages magische aanvallen vergaren door lichaamsdelen op bloederige wijze op te offeren (yup, dat verzin ik niet) maar bloedspetters uit je handpalmen kunnen schieten als een soort van macabere mitrailleur? Dat is super awesome.



Nee, pas in de jaren tachtig, toen gaming enigszins een algemeen goed begon te worden en graphics er behoorlijk op vooruit waren gegaan, begonnen we eindelijk die beruchte rode pixels in onze digitale spellen te zien.

PRIMITIEF

Niet iedereen is het erover eens in welke videogame voor het eerst bloed echt goed zichtbaar was, maar de obscure fighter The Bilestoad uit 1982 voor de Apple II is de meest waarschijnlijke kandidaat. Hierin bestuurde je een gladiator die een andere gladiator zo snel mogelijk moest doden, en elke keer dat je de tegenstander raakte, zag je bloedspetters verschijnen. Primitieve bloedspetters, maar rood waren ze zeker en ze vormden ook duidelijke plasjes.
Vanaf dat moment omarmden gamers het digitale aderlaten, waardoor je als ontwikkelaar eigenlijk geen realistische, geweldadige game meer kon maken zónder bloed te laten zien. Sterker nog, al in 1986 verscheen er een game waarin bloedvergieten het enige doel was (het sadistische Chiller) en in 1992 zorgde het bloed in Mortal Kombat er zelfs voor dat videogames voortaan verplicht een leeftijdsindicatie moesten hebben. De bloederige fighter van Ed Boon was meteen ook de eerste game ooit die een Mature-kwalificatie kreeg (voor zeventien jaar en ouder.)

STROPERIG

Eigenlijk is het heel logisch dat games de afgelopen jaren steeds bloederiger zijn geworden, want hoe krachtiger de graphics, des te mooier, realistischer en indrukwekkender bloed kon worden weergegeven.
In de jaren tachtig draaide het om de vrolijke avonturen van figuren als Mario, Pac-Man en Sonic, maar nu staan personen als Kratos, Master Chief en Nathan Drake op de billboards. Wat die drie met elkaar gemeen hebben? Dat ze bij elk optreden liters rood lichaamsvocht weten te vergieten.
Weet je wat mijn eerste reactie was toen ik in 2006 Gears of War in actie zag? 'Woah, dat bloed zit er geweldig uit. Lekker dik en stroperig.' Meer hoef ik eigenlijk niet te zeggen.
Het enige dat ik jammer vind aan bloed in games is dat het bijna alleen maar gebruikt wordt als visuele beloning. Zoiets van 'goed zo, je hebt de vijand geraakt, hier heb je een sliert bloed.' Een veel te oppervlakkige behandeling voor ons geliefde levensvocht.
Vandaar dat ik er in deze PUretro niet voor koos om de twintig meest bloederige games aan jullie voor te schotelen (veel te voor de hand liggend) maar juist gezocht heb naar games die bloed op een interessante manier wisten te gebruiken. Als gameplay-element, kunstzinnig statement of originele uitspatting. Op manieren die ook mij deden zeggen: 'Bloed is goed!' ✖



BLOED DRINKEN



(Castlevania: Lords of Shadow 2 - 2014)
Vampierverhalen zijn bijna net zo oud als bloed zelf, maar in gaming hebben we nog niet vaak de rol van deze bloeddorstige demonen mogen vervullen. In Lords of Shadow 2 konden we in ieder geval wel verzwakte vijanden leegslobberen om net dat kleine beetje health erbij te krijgen.

DE BLOEDZWEILERS



(Viscera Cleanup Detail - 2014)
In deze hilarische first-person... cleaner (?) ben je een conciërge die de rotzooi mag opruimen van de zoveelste Duke Nukem die in z'n eentje een buitenaards leger heeft afgeslacht. En dus mag je met een dweil en een emmer water liters opgedroogd bloed wegvegen. Prachtig. Deze game zit overigens ook gratis bij Shadow Warrior.

BLOEDSPOORTJES VOLGEN



(The Witcher III: Wild Hunt - 2015)
Deze aankomende actie-RPG wordt nu al geprezen om z'n grafische pracht en realisme. Een mechanic die hierbij wordt genoemd, is de mogelijkheid om grote vijanden, zoals griffioenen, met je kruisboog te raken om ze te laten bloeden, waarna je het bloedspoor op je gemakje kunt volgen om ze te vinden. Wow!

NICKELODEON BLOED



(Splatoon - 2015)
Met Splatoon heeft Nintendo theoretisch een geweldloze shooter bedacht, waarvoor hulde. Maar laten we eerlijk zijn: eigenlijk is die felgekleurde inkt niets meer dan een slimme vervanger voor het net zo spetterende bloed. Wat vooral opvalt als je tegenstanders neerknalt en ze ontploffen in een plas inkt. Waar is de rode inkt, Nintendo?

BLOED SOULS



(Bloodborne - 2015)
Neem Demon's Souls, maak het next-gen en vervang de zielen door bloed. Dat is Bloodborne. Je consumeert het bloed van je vijanden om te levelen, te genezen en menselijker te worden. Maar consumeer je te veel bloed? Dan verander je in een afzichtelijk monster. Dit monstervirus reist namelijk uitsluitend via bloed...



REUZESUPERM



We waren er weer bij, en dat was prima! Op de komende 22 pagina's lees je alles over de belevenissen van Jan, Tjeerd, Wouter, Florian en Graddus in LA en op de beursvloer van de E3. Een special vol achtergronden, analyses, meningen, humor, trends, tops & flops etc. etc. Natuurlijk trappen we af met een fotocollage, en als Ed foto's ziet dan weet je wat er gebeurt...

2014





Met twee redacteuren in één bed moet je natuurlijk op alles voorbereid zijn.



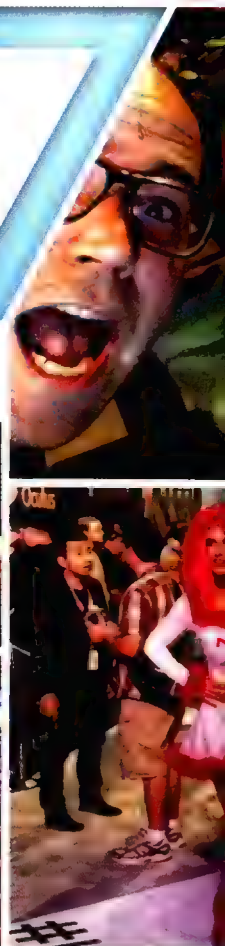
Florian met Nolan North. Rechtsachter de man die de stem van Nolan North doet...



Het schijnt dat de Partij voor de Dieren Wouter wil gaan inhuren voor BBQ's omdat na het eten van zijn burgers en worstjes vleesliefhebbers spontaan vegetariër worden.



Alsof je de hoofdprijs had gewonnen in de gebruikte schoolmeisjesslipjes verloting.

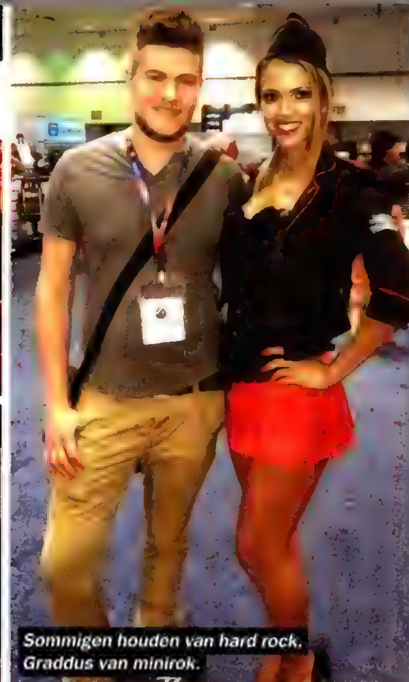








Jurjen Bakker had zich vergist en in plaats van krentenbollen, een zak knikkebollen opgegeten.



Sommigen houden van hard rock. Graddus van minirok.

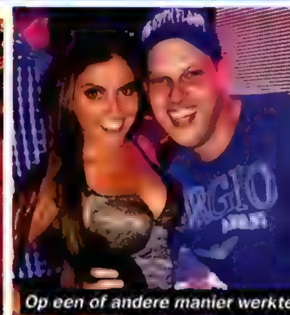


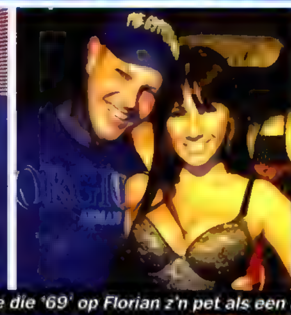
Of het nou tissues of condooms zijn die daar in het water drijven, in beide gevallen willen we niet weten tijdens welke activiteit Wouter in slaap is gevallen.

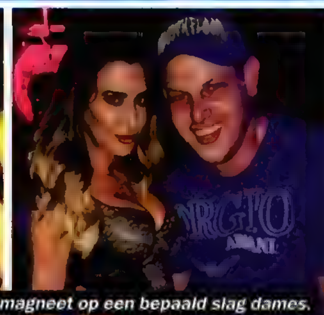
MEGA SPECIAL



We raakten onze ex-stagiaire nooit kwijt dankzij Track and Trees.



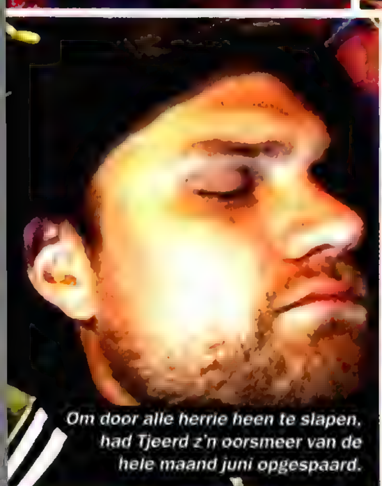




Op een of andere manier werkte die '69' op Florian z'n pet als een magneet op een bepaald slag dames.



Eindelijk had Jan iemand gevonden die niet meteen hard wegrende bij het aanhoren van z'n slechte grappen.



Om door alle herrie heen te slapen, had Tjeerd z'n oorsmeer van de hele maand juni opgespaard.



Effe later liepen deze 'tank-girls' verontwaardigd weg. Bleek Graddus hen gevraagd te hebben of ze met z'n tweeën op zijn loop wilden komen zitten...



En dan zouden ze ook nog een bon krijgen voor te hard rijden met de karretjes...



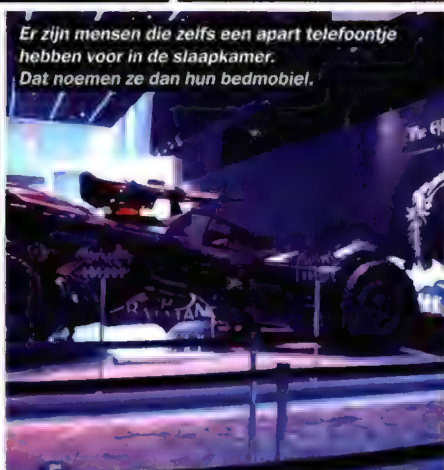
Helemaal zelf overgestoken!

Florian zal niet de eerste jongen zijn die aan het sterretje van Michael Jackson heeft gevoeld.



Lekkere eskimootjes. Krijg spontaan trek in een mootje eski.





Er zijn mensen die zelfs een apart telefoontje hebben voor in de slaapkamer. Dat noemen ze dan hun bedmobiel.



De jaarlijkse teleurstelling: de boothbabes komen wéér niet opdagen voor het afspraakje.

DE PERSCONF

MEDAILLES & ROTTE TOMATEN

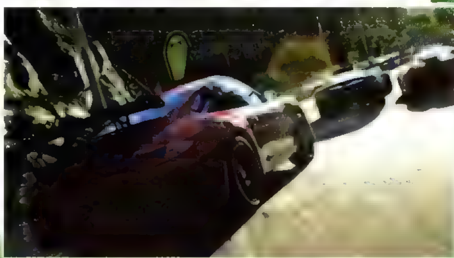
Als de drie grote gameboeren op de E3 goed hun best doen en ons naar veel mooie dingen laten uitkijken, dan geven we ze graag een medaille. Falen ze echter door ons te vervelen, dan kunnen ze een rotte tomaat in hun smoelwerk verwachten! PU pint en gooit zich een ongeluk in deze onweerlegbare special.

BESTE EXCLUSIVES

SONY, MICROSOFT EN NINTENDO

Niemand was echt beter dan de ander in de categorie exclusives. Nintendo had bijna alleen maar exclusives (logisch, third-party support is minimaal momenteel) maar grote publiekslievelingen, op de nieuwe Zelda na, ontbraken. Microsoft had als afsluiter Crackdown en dat is toch niet niveautje Gears of War. Sony had de nieuwe Uncharted, maar voor dit najaar moeten we het doen met Driveclub (zie screen) en LittleBigPlanet.

Zo viel er voor iedereen wel wat te zeggen en viel er op iedereen wel wat aan te merken, maar niemand stak er dus met kop en schouders bovenuit qua exclusives. Volgend jaar zal wat dat betreft een hardere strijd worden, want dan zien we wie van de drie zich het beste aan deadlines kan houden.



BESTE TRAILER

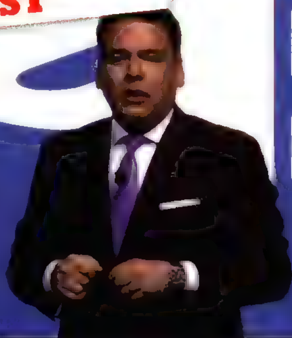
SONY (DEAD ISLAND 2)

Dit hilarische, filmische stukje CGI heeft wederom, net zoals de onvergetelijke trailer van de eerste Dead Island, niet enorm veel met de gameplay van de open wereld zombie-hakker te maken. Maar een sfeertje wordt er wel degelijk neergezet!

Dit keer een stuk humoristischer dan die van z'n legendarische voorganger(s), met een dwaas van een Californian hipster die ongemerkt aan allerlei zombie-aanvallen ontsnapt, terwijl hij zelf langzaam in een rottend lijk verandert. Ga er trouwens maar niet vanuit dat de stemmen van de gasten in het busje van Jack Black (Brütal Legend) en Aaron Paul (Breaking Bad) zijn. Die eerste heeft namelijk al gezegd dat het een 'impersonator' betreft en bovendien ging mijn zeer geoefende stem-alarm bij geen van beiden af. Maar hey, het is niet alsof deze trailer die knakkers nodig heeft om vet te zijn!



MEEST IRRITANTE HOST



SONY (SHAWN LAYDEN)

De makkelijke keuze zou natuurlijk Aisha Tyler zijn, ware het niet dat deze donkere schone volgens ons helegaar niet zo kut was. Oh, en we Ubisoft ook niet meenemen in deze beoordelingen, natuurlijk.

Onze stem gaat daarom naar Shawn Layden, de zelfvoldane, zwaarlijvige CEO van SCE America. Good God, wat was deze man tergend. Dat toontje! Alsof hij een presentatie voor een zaal vol witte boorden en andere grijze muizen hield. Echt, de gemiddelde uitzending van Astro-TV is boeiender. En nog faken dat-ie een 'echte gamer' is ook. Kom op Sony, surely you can do better? Gratis tip: volgend jaar willen – nee EISEN – we een cameo van cultheld Kaz!

KUTSTE TRAILER

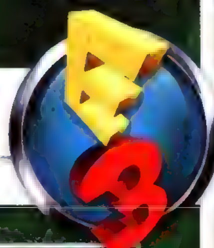


SONY (LET IT DIE)

De meest Japanse shit in de persconferentie van Sony, was ook meteen de vaagste zooi. Wat de trailer van Bloodborne moest voorstellen, werd eigenlijk pas duidelijk toen 'From Software' in beeld kwam. Waarom er zoveel nadruk lag op glimmende messen in de door Hideo Kojima geregisseerde idioterie van The Phantom Pain, weet nog steeds niemand.

En dan was er nog Let It Die. Deze game heeft wapens waarmee je kan hakken, dat was eigenlijk de boodschap van de beelden die we zagen, en veel meer viel er ook niet uit te halen. Ik kan me niet voorstellen dat zelfs de grootste fan van Grasshopper of Suda51 blij werd van deze ongeinspireerde zooi, en niet geheel verrassend hoort het dan ook bij een free-to-play game die waarschijnlijk alleen Jokko en Samuel van plan zijn te gaan spelen.



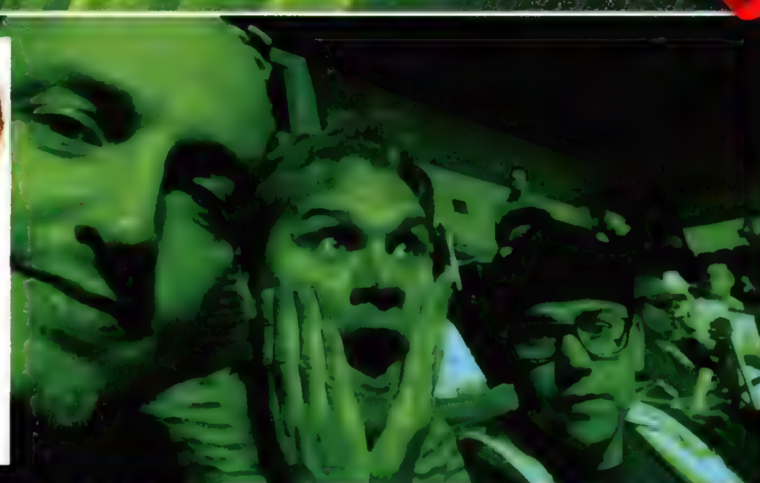




MICROSOFT



Hier had eigenlijk Sony moeten staan. De Japanners schoten zichzelf echter jammerlijk in de voet, met een middenstuk dat zelfs de meest hardnekkige insomniapatiënt deed knikkebollen. Daarom, bij uitdrukkelijk gebrek aan beter, hebben we na lang beraad (lees: de minuut pauze tussen twee races Mario Kart 8) besloten toch maar voor Microsoft te gaan. Moest ook wel, want Nintendo had natuurlijk niet echt een persco...
Anyway, Microsoft dus. Een solide show van de Yanks, met hoogtepunten (Assassin's Creed, de Master Chief Collection), verrassingen (Crackdown, Scalebound) en zelfs een zeer indrukwekkende dame in de vorm van 343 Industries studiohoofd Bonnie Ross (okay, die laatste moest van Wouter). Mwa, toch zonde dat we niet voor Ubi of zelfs EA konden kiezen, hoor...







SONY



Dat Microsoft zich voornamelijk richt op games is natuurlijk een toekomst waarin wij gamers graag willen leven, maar van grootse, wereldschokkende plannen die de aardkost doen trillen was geen sprake. Sowieso is Microsoft op alles teruggekomen van hetgeen men vorig jaar riep, dus ja, dan is het woord 'visie' misschien niet helemaal van toepassing.
Sony daarentegen wil met Vita TV, Remote Play en Cross Play ervoor zorgen dat je straks bijna alle PlayStation-games overal op kunt spelen. Of het nu je handheld is, een tweede tv, streamend of direct... 'speel alles waar en met wie je maar wil', leek de boodschap van Sony. Dat lijkt ons een mooie visie, zolang die visie dan ook wereldwijd bekrachtigd wordt en wij hier in Nederland niet weer een jaar (of langer) moeten wachten op al die nieuwe coole features.

GROOTSE BULLSHIT

SONY

"Our continuous support voor de PS Vita". Inderdaad lees die zin nog een keer. Welke continue ondersteuning dan? Sony heeft al bijna een jaar lang geen nieuwe content meer uitgebracht voor de handheld, afgezien van HD remakes en andere kliekjes. De PS Vita is een oude-wijn-in-nieuwe-zakken-handheld geworden waarvoor originele IP's schitteren door afwezigheid. Die cross en remote play functies zijn hartstikke leuk maar wij willen originele games voor die prachtige maar onbenutte handheld!

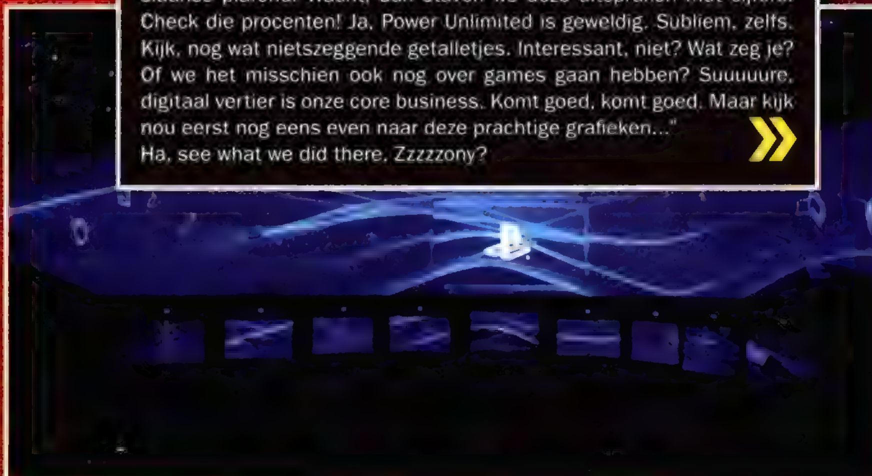


ZZZZZZZ'STE

SONY

"Hallo, en welkom bij PU-TV. Power Unlimited is al jaren het grootste gamesmagazine van de Benelux. Zelfs in deze tijden van laagconjunctuur, blijft de vraag- en daarmee indirect de aanbodcurve stabiel. Ons arbeidsethos is dan ook onaflatend peremptorisch, onze passiva zitten nog lang niet aan het Malthusiaanse plafond. Wacht, dan staven we deze uitspraken met cijfers. Check die procenten! Ja, Power Unlimited is geweldig. Subliem, zelfs. Kijk, nog wat nietszeggende getalletjes. Interessant, niet? Wat zeg je? Of we het misschien ook nog over games gaan hebben? Suuuuure, digitaal vertier is onze core business. Komt goed, komt goed. Maar kijk nou eerst nog eens even naar deze prachtige grafieken..."
Ha, see what we did there. Zzzzzony?







SONY (GTA V)



Zekers, het vermoeden dat GTA V ooit naar de PlayStation 4 en Xbox One zou komen, was even donkerbruin als de remsporen in Wouters Zeeman slipje. Toch begonnen we stilaan te twijfelen, want het duurde wel héél erg lang allemaal. Inmiddels al bijna een jaar!
Maar toen brak minuut 96 van Sony's persconferentie aan. En zagen we HD-herten. Hamerhaaien. Een stel cheeta's. Een rijdende trein. En vervolgens een bord met 'America is for Americans. Period.'
Gejuich steeg op uit de zaal. Alsook in de PU-villa, waar ik met cameraman Jurjen B. getuige was van de launchtrailer voor GTA V next-gen. "Daaamn, moet je kijken hoeveel auto's er op de snelweg rijden! En hoe gedetailleerd die charactermodels zijn, man." Tja, grappig hoe dingen soms zó vanzelfsprekend zijn, dat je je er pardoes door laat verrassen.





NEXT GEN RELEASE DATE!





SONY (NO MAN'S SKY)



Mass Effect deed de belofte jaaaaaren geleden: een 'vrijelijk te verkennen, oneindig heelal waarin geen twee planeten hetzelfde zijn'. Echter, hoe vet BioWare's space-epos ook is, die ambitie werd nooit helemaal waargemaakt. Tót deze E3 dan, al was het niet door Mass Effect, maar door de PS4-exclusieve indie No Man's Sky.
Deze free-roamer claimt immers daadwerkelijk oneindig te zijn. Infinite dus, en wie weet wel beyond. Hoe dan? Volgens developer Hello Games via een set blueprints, die door algoritmen in de engine eindeloos kunnen worden gemuteerd.
Herinner je je bijvoorbeeld de giraffe-achtige Daplokarus uit de trailer? Dat had net zo goed een T-Rex kunnen zijn. Of een Rinoceros. Hetzelfde geldt voor de fauna en de planeten zelf - er zijn er geen twee hetzelfde; een belofte die hopelijk het enige níet-originele aan No Man's Sky blijkt...

GROOTSTE MISSER



SONY

Voorafgaand aan de E3 was er veel tumult rondom het al dan niet gekilled zijn van The Last Guardian; de game die net als Half-Life 3 al honderd jaar in de maak zou zijn. Je zou het zelfs een rel kunnen noemen, in gang gezet door IGN Rusland.
Sony was boos. Sony ontkende. Maar vervolgens negeerde men de game volledig op de persconferentie. Dit was juist het aangewezen moment geweest om de geruchten de kop in te drukken.
En waarom geen teaser van de nieuwe God of War? Sure, de line-up van Sony voor 2014/2015 was goed, maar in vergelijking met Microsoft en Nintendo bleef het volgens velen hangen op een gelijkspel. Door naast de nieuwe Uncharted (zie screen) óók de nieuwe God of War te teasen, had Sony de E3 symbolisch gewonnen. Gemiste kans, peeps.



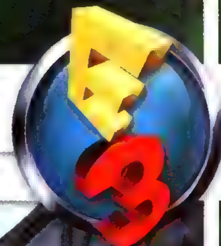
SLECHTSTE WIFI BEREIK TIJDENS PERSCO





SONY

Hoeveel uren ik in totaal tijdens persconferenties heb verspild aan pogingen om wifi te krijgen op m'n telefoon of tablet... het is doodzonde! Terwijl het toch allemaal niet zo moeilijk hoeft te zijn, toch?
Bij Microsoft is het standaard zo dat je pas bereik krijgt een kwartier of een half uur nadat de conferentie begonnen is, een regel die ik overigens pas dit jaar ontdekt heb en waarschijnlijk volgend jaar weer vergeten ben.
Bij Nintendo ligt het er natuurlijk helemaal aan hoe je eigen wifi geregeld is en bij Sony... doen ze er gewoon niet aan! Ze hebben blijkbaar liever niet dat je hun woord verspreidt, tenzij je een Amerikaan bent en gewoon 3G hebt. Ik snap er de ballen van...







BESTE OPENER

NINTENDO



De volslagen mafkezerij in Tomodachi Life was al een teken aan de wand van hoe geflipt Nintendo aan het worden is. Maar als je nog niet op de hoogte was van hun nieuwe, bizarre weg, dan moet de intro van hun E3 Nintendo Direct je haast wel een flinke 'wut the fuuuuuuuuuu!' in de mond gelegd hebben! Reggie Fils-Aime en Satoru Iwata die elkaar, Dragon Ball Z-stijl, aan donders meppen, Mario, Starfox en Peach in Robot Chicken-stijl claymation, knokkende Mii's in Super Smash Bros. for Wii U, de eerste epische beelden van Amiibo (zie screen)... wat een visueel feest! En toen moest het daadwerkelijke Digitale Event nog beginnen...



BESTE THIRD-PARTY DEAL

MICROSOFT



Vorig jaar waren Ubisoft en Sony dikke billenmaatjes. Dat zat Microsoft duidelijk niet lekker en dus sloeg men dit jaar terug. Niet een maar twee grote Ubisoft toppers stonden in de spotlight bij Microsoft: Assassin's Creed: Unity (zie screen) en The Division. En beide titels krijgen exclusieve Xbox content. Hoeveel geld, liefde, steekpenningen of groepssessies bij een relatietherapeut dit heeft gekost, mag Joost weten, maar het is duidelijk dat Ubi en Micro weer dikke verkering hebben!

GOEDKOOPSTE STEEK ONDER WATER

SONY



Terwijl Phil Spencer van Microsoft als een echte gentleman zijn speech opende door te zeggen dat hij hoopte dat Nintendo, Sony en Microsoft een mooie beurs zouden hebben en samen de industrie glans gaven, kon Andrew House van Sony het toch weer niet laten. Ieder jaar maakt PlayStation wel een diss naar Microsoft en ook dit jaar was ie er in de vorm van deze uitspraak: 'wij hebben onze consumenten van begin af aan de keuze gegeven of ze de PS4 met of zonder camera wilden aanschaffen'. Gevolg door een knipoogje. Waarna de zaal klapte en joelde. Waarop House de opmerking nog een keer deels herhaalde: 'vanaf het begin'. Ach, sarren is soms best leuk maar was dat nou echt nodig, Sony? Jullie staan al voor in de USA qua verkoop dus gedraag je dan als een sportieve winnaar.

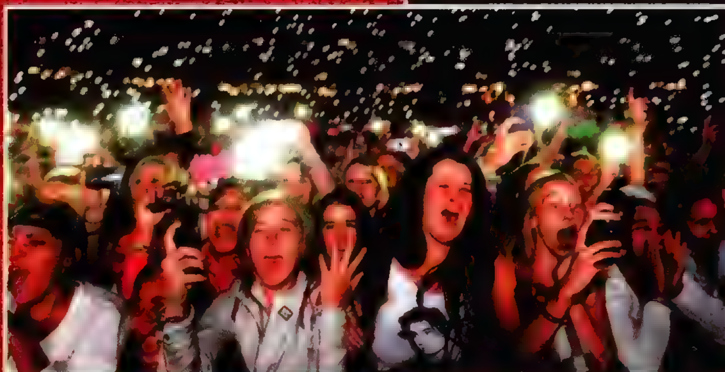


MEEST IRRITANTE KLAPVEE

SONY



Sorry Sony, maar jullie zitten wederom in de hoek waar - pun intended - de klappen vallen. Het meest onaangename applausvee was namelijk aanwezig bij 'de blauwen', waar de zaal zo af en toe een rolberoerte kreeg bij de meest basale aankondigingen. PlayStation TV? Whieeeuuuwwwhooooowuuuuu! YouTube naar de PS4? WOOOWWWIIIEEEUUUUUWWWAUW!!! Laat staan die gast die bij het woord 'PSN' gilde alsof hij via z'n poepgat van een vierling aan het bevallen was... Zucht. Het klonk fake, gemaakt en allesbehalve spontaan. En het werkte dus averechts. Kijk, dan deed Nintendo het beter, gewoon zonder klapvee. Al was dat misschien ook wel louter zelfbescherming: Ninty-fanboys krijsen normaal gesproken harder dan de minderjarige sletjes bij een Justin Bieber-concert. ✖





DE PERSOONLIJKE PAGINA VAN...



TOFFE TJEERD

VINDT ZIJN LEVENSDOEL BIJ BUNGIE

BESTE SOUVENIR

Mijn **Geralt of Rivia figurine**, al moest ik hem uit de doos halen om mee te kunnen nemen in mijn koffer. De bagagegooiers van de KLM hebben de rest gedaan.



BRUIN ALS GRADDUS

Wat Graddus met pindakaas heeft? Geen idee. Hij vindt het lekker, volgens mij. De WC zat er onder tijdens de allereerste Groen Als Graddus, dat ook. Maar ik heb nog nooit zoveel wilde pindakaas in een huis gezien, en elke keer was het weer terug te leiden naar één persoon: Graddus. Een klodder op de grond, het was meer regel dan uitzondering, eentje naast de wasbak, op het broodrooster, op de bank, ja, er zat zelfs een klodder op het dekbed! De enige man die pindakaas at tijdens de E3, reageerde overigens wel sportief: 'Geen idee welke smeerkees dat gedaan heeft, maar ik offer me wel op om het op te ruimen.'

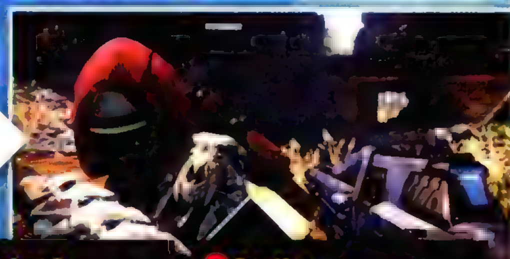
WINNAAR VAN DE E3



Microsoft en Sony hadden degelijke shows en EA was ronduit teleurstellend, wat Graddus ook beweert. **Ubisoft** heeft wat mij betreft dit jaar de E3 gewonnen. Als alles wat je toont een knaller van een game is, heb je het gewoon goed gedaan.

FAVO PLEK OP DE BEURS

Mijn favoriete plek van de E3 was de **multiplayerkamer van Destiny**. Zelden heb ik zo'n euforisch gevoel gehad als in die kamer. Ze zijn naar verluidt de jizz nu nog uit de controllers aan het schrapen.



TOP 5 GAMES

5 Call of Duty: Advanced Warfare
Fuck de haters, Call of Duty was dit jaar gewoon een verrassing. Ondanks dat ik een paar weken voor de E3 de reveal al had gezien, werd ik uit mijn exoskelet geblazen. De superbe sci-fi, de fantastische sfeer en fenomenale graphics deden me watertanden. Petje af, Sledgehammer.

4 Assassin's Creed: Unity
Ik had deze serie al afgeschreven, ondergetuft en met het puntje van m'n schoen onder m'n bed geschoven. Klaar om vergeten te worden en weg te schimmelen. Maar ik kwam even hard op mijn woorden terug toen Ubisoft de eerste gameplay van Unity toonde. Sacre bleu, wat is dit vet!

3 The Division
Omdat Watch_Dogs ons als een bloedgeile tiener met de broek op de enkels veel te lang liet wachten, zijn we gekrenkt en benaderen we The Division behoedzaam met onze halfslappe piemels netjes achter de knopen. Maar het is zo oneerlijk dat de game zo weinig aandacht krijgt. Deze co-op RPG maakt mij vooral blij, omdat ie nog steeds precies is wat ik ervan verwachtte: toppieknal.

2 The Witcher 3
Geralt of Rivia, de held die aan de lopende band keuzes in het grijze spectrum moet maken, komt weer terug. The Witcher 3 is een feest van herkenning, maar wat deze game tot een meesterwerk gaat maken, is dat CD Projekt precies lijkt te weten waar er winst te halen valt ten opzichte van deel twee. De nieuwe Grijze Wolf doet mij huilen naar de maan!

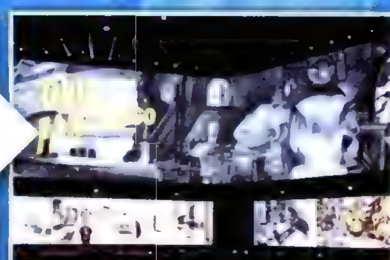
1 Destiny
Bungie heeft een domme grijns op mijn gezicht getoverd die er niet vanaf te schrobben is. De reden? Destiny. Ik kan niet wachten om deze wereld te ontdekken, met mijn vrienden de dungeons te ontdoen van lelijk ruimtegajes, loot te verzamelen en te genieten van de Bungie-magie die uit alle poriën van deze game sijpelt. Dat klinkt misschien vies, maar deze game is dan ook vies goed.

FAVORIETE E3 JOURNAAL-AFLEVERING

'Groen als Graddus', ook al is het de kortste aflevering van de E3, hij zit tot de rand gevuld met toffe shit. De boodschappenopdracht was zenuwslopend en de allereerste Groen als Graddus is ook meteen mijn favoriete.

GROOTSTE VERRASSING

Grim Fandango, een van mijn favoriete games aller tijden, krijgt een remake! Een point and click adventure die naar de next-gen komt. Ja, dat is met recht een grote verrassing te noemen.



DE PERSOONLIJKE PAGINA VAN...



JOLIGE JAN VOND HET WEER EEN FEESTJE

TOP 5 GAMES

5 The Order: 1886
Soms is een bloedmooie, lineaire, zwaar scripted, verhalende third-person shooter in een originele, toffe setting genoeg om mij heel erg gelukkig te maken.

4 Ori and the Blind Forest
Sfeervolle, melancholische platformer van indie Moon Studios. Een verademing tussen al het bulderende race- en schietgeweld. Zie de preview elders in deze PU.

3 Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
De waanzinnige details van het echte, nieuwe avontuur van Big Boss doen me nog steeds duizelen. Bovendien vind ik de nadruk op stealth heel tof. De verschillende moves van Venom Snake (sneaken, tijgeren, schieten, klimmen) zijn stijlvol, soepel en snel, en laten je de enorme open wereld-achtige levels op tientallen manieren spelen.

2 Assassin's Creed: Unity
De omvangrijkste AC ooit gemaakt, grijpt terug op alles waar de serie zo groot mee is geworden. Een enorme, levende stad waar je buiten én binnen zo vrij als een adelaartje bent. Bovendien ziet het Parijs uit de Franse revolutie er belachelijk mooi uit.

1 The Witcher 3: Wild Hunt
Deze game wordt de GTA V onder de open wereld RPG's. De wereld van The Witcher 3 is zo mooi, groot en levendig en zit zo boordevol content, dat ik nu al aan het piekeren ben waar ik februari volgend jaar de tijd vandaan moet halen om 'm helemaal door te spelen. Of, zoals de makers het zelf zeggen: 'finishing the game in hundred hours is a speedrun'.

BESTE SOUVENIR

Stijlvolle, nieuwe **Adidas schoentjes**. Niet te koop in Nederland en opvallend scherp geprijsd. Bovendien heb ik een truitje in bijpassende kleur gekocht zodat ik in stijl mijn interviews met diverse game-bobo's kon doen.



'WATSKEBURT'

Vroeger waren de Sony feesten op de E3 berucht; daar móest je bij zijn met artiesten als Outkast, Jamiroquai en The Foo Fighters. De laatste jaren heeft Ubisoft die fakkel echter met verve overgenomen. Ook dit jaar was de Ubisoft party verreweg de dikste en de gezelligste. Helemaal omdat de DJ van dienst Ubisoft-medewerker Leon (tegenwoordig werkzaam in Parijs) was. Het moment dat hij, halverwege de avond, 'Watskeburt?!' van De Jeugd van Tegenwoordig door de speakers liet schallen, en alleen het clubje aanwezige Nederlanders helemaal uit hun dak ging, was niet minder dan magisch!

GROOTSTE VERRASSING

Ik werd verrassend blij van de **Nintendo titels**. Heb me dubbel en dwars vermaakt met Mario Maker, Kirby and the Rainbow Curse en Yoshi's Wooly World.



VETSTE E3-TRACK

Het intromuziekje van het E3-journaal. Iedere keer als ik dat hoor, word ik intens gelukkig.

FAVO PLEK OP DE BEURS

De aparte **Europese Sony Media Booth** vlak voor de West Hall. Deze ruimte heeft de belangrijkste PS4, PS3 en PS Vita games speelbaar en is een baken van rust te midden van de E3-gekte. Een betere uitvalsbasis om effe op adem te komen was er niet.



FAVORIETE E3 JOURNAAL-AFLEVERING

'De Beurs Op'. Omdat daar de leukste, meest gruwelijke Groen als Graddus in zit.

WINNAAR VAN DE E3

Als je kijkt naar 'de grote drie' dan vond ik dat niemand er echt met kop en schouders bovenuit stak. Alle drie hebben sterke line-ups, maar feitelijk wordt 2015 het jaar waarin zij zich écht moeten bewijzen en ook de meeste grote games verschijnen. **Sony** bracht echter net wat meer diversiteit, veel toffe indies en interessante hardware mee naar LA, dus die roep ik uit tot (nipte) winnaar.



PU'S OPEN WERELD

Als er één overkoepelende, overduidelijke boodschap was op de E3 2014 (die zelfs Graddus in al z'n groenheid niet kon missen), dan was het wel 'alles moet open wereld!!!' Een trend die wij moeiteloos accepteren, getuige deze lijst van de vijftien beste free-roaming titels op de beurs!

TOP 15

15 FABLE LEGENDS



In tegenstelling tot vorige Fable-spellen, wordt Fable Legends een co-op game die meer een dungeon crawler genoemd kan worden.

Tijdens de Microsoft persconferentie zagen we vier gasten samenwerken om horden vijanden te verslaan, met als doel het verzamelen van loot. De game is ook gewoon in je eentje speelbaar, dan neemt de A.I. de rol van de andere characters over.

Fable Legends speelt zich 400 jaar voor de eerste Fable af. Met maximaal drie andere characters ga je op zoek naar een artefact met speciale krachten genaamd 'The Moon on the Stick'.

Het ziet er allemaal vertrouwd uit, maar toch is dit de meest originele Fable-game sinds het eerste deel.



14 DEAD ISLAND 2

Games met een tropisch paradijs als achtergrond? Wat mij betreft is de rest irrelevant: I'm sold!

'Warmbloedige' titels als Just Cause, Mercenaries 2 en Far Cry 3 staan hoog op mijn lijstje 'favo last-gen spellen', maar er is er één die ze allemaal verslaat. Een game waarin mijn vreemde voorkeuren en immer sluimerende wansmaak naadloos samenkomen. Een spel dat speciaal voor mij lijkt gemaakt: Dead Island.

De verrassingsaankondiging van deel twee tijdens Sony's E3-persco was dan ook een persoonlijk hoogtepunt. Helemaal omdat ik nog geen vierentwintig uur later een uitgebreide behind closed doors-reveal had. Wat ik daar te zien kreeg, was exact waar ik op hoopte: meer van hetzelfde, maar dan groter en vooral bèter.

Want wat dacht je van een nieuwe engine, in de vorm van de solide Unreal 4? Het zonnige, uitgestrekte Californië als setting? En eindelijk dual-wielding, zodat je de zombiemeutes stijlvoller dan ooit een retourtje hiernamaals geeft.

Yep, I'm sold again: Dead Island 2 is nu al een van mijn favo next-gen games...

13 THE CREW

Zowel bij Sony, Microsoft als Ubisoft zelf was The Crew speelbaar op de beursvloer. Dat was vorig jaar ook al zo, maar dit jaar was de game behoorlijk opgepoetst en een stuk beter te spelen dan vorig jaar.

The Crew moet een echte racing MMO worden, waarin spelers door heel Amerika kunnen scheuren om races te rijden, maar ook vooral om challenges uit te voeren. Je kunt in de game van coast to coast rijden en daar doe je dik twee uur over. De schaal van The Crew mag je dan ook gerust gigantisch noemen!

Het leuke aan The Crew is dat je verschrikkelijk veel kunt verbouwen aan je auto's. In plaats van dat je character levelt, gaan juist je auto's level up, waardoor er steeds meer upgrades beschikbaar komen. Hierdoor krijg je echt het idee dat je een MMO aan het spelen bent.





Ook het samenwerken met andere spelers levert geweldige gameplay op. Zo moesten we op de beursvloer bijvoorbeeld met acht man tegelijk proberen een gepantserde wagen te stoppen door het ding helemaal naar de klote te rammen. Dat lukt je niet in je eentje en binnen een paar minuten waren we elkaar aanwijzingen aan het geven en aan het schelden omdat het niet meteen lukte. The Crew staat acuut weer ergens bovenaan mijn verlanglijstje!

12 FORZA HORIZON 2

Het broertje van Forza Motorsport die in een ketel arcade is gevallen, is terug. Forza Horizon 2 brengt ons dit jaar naar Europa en laat ons een gebied ontdekken dat drie keer zo groot is als het eerste deel. En dat gebied kun je vol gebruiken, want de wegen zijn niet meer zo belangrijk.

Ik kreeg in de demo zoveel opties om de finish te bereiken, dat ik geen idee meer had wat nou het snelste was: dat maisveld, het tractorspoor of simpelweg het asfalt; afsnijden is een way of life in Horizon 2.

Drivatar zit ook in deze nieuwe Forza-telg, de Cloud-versie van jezelf, die leert van jouw rijstijl en jouw plaats inneemt als jij offline bent.

Het weer is ook een dingetje, dat wordt namelijk dynamisch geregeld. Zo kan het zomaar voorkomen dat je op een lastig stuk in een haarspeldbocht een stortbui op je flikker krijgt. In de demo die we konden spelen, was er vanwege demo-doeleinden niets dynamisch aan het weer - ik kreeg namelijk telkens op dezelfde plek een hoosbui op m'n dak -, maar het was wel vet dat het halverwege de track begon te regenen en mijn ruitenwissers aangingen. Gelukkig was ik ze niet kwijtgeraakt tijdens een van m'n botsingen, want dan had ik een probleem gehad als mijn voorganger door een plas zou rijden en me op een modderbad trakteerde. Dat had ik nooit zonder strepen van m'n vette Lamborghini gekregen.





GEHOORD OP DE E3

"Am I on live TV now? Come on, tell me what channel it's on!"
Boothbabe terwijl Florian haar filmt MET Z'N TELEFOON.



11 HOMEFRONT: THE REVOLUTION

Philadelphia, 2029. Vier jaar nadat de Koreanen Amerika overrompelden, is er veel veranderd. De Star-Spangled Banner ligt verscheurd op z'n knieën en de Aziaten zwaaien de scepter met stalen hand. Burgers worden ingezet als moderne slaven. Dissidenten zonder pardon neergeknald.

Welkom bij Homefront: The Revolution, opvolger van in potentie het wreedste spel ooit, maar in realiteit een halfslachtige losse flodder.

Gelukkig is er ook in real-life veel veranderd. Een nieuwe ontwikkelaar in de vorm van Crytek, bijvoorbeeld: meesters van de graphics en - naar het zich laat aanzien - nu ook eindelijk een geweldig gevangen sfeer. Want Homefront part deux is niet langer een basaal shootertje. Nee, dit keer moet je ook je hersens gebruiken.

Als guerrillastrijder heb je namelijk niet de middelen die de KPA wél tot zijn beschikking heeft. Een full-frontal confrontatie ga je dus altijd verliezen. En dus moet je op zoek naar creatievere oplossingen, waarbij zelfs de meest simpele huis-tuin-en-keuken spulletjes ineens potentiële moordwapens zijn. Zo zag ik een radiografisch bestuurbaar racewagentje met een bom aan boord, dat niet alleen dienst doet als scout, maar ook als massadestructiewapen. Effe de omgeving verkennen, een plekje vinden waar zo veel mogelijk Koreanen staan en *BOEM* - dat zijn er alvast drie minder.

Maar er is meer: onder andere dankzij een dynamische dag- en nachtcyclus, leent de sandboxy spelwereld zich perfect voor improvisatie en guerrillatactieken. Vanuit de schaduw hop je van basis naar basis, en roep je het Koreaanse terreurbewind stapje voor stapje een halt toe. Echt, dat moet gewoon! Anders pakken ze straks in Homefront 3 ook Europa! En hebben we op de PU-redactie een nog ergere dictator dan Ed...



10 GTA V NEXT-GEN

Ik heb altijd gezegd dat zodra GTA V uitkomt op de next-gen consoles, ik nogmaals die geflipte wereld induik om het feestje opnieuw te beleven, en dat gaat gebeuren ook!

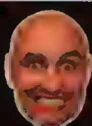
Sinds ik de beelden van de next-gen versie van GTA V op de Sony persconferentie heb gezien, heb ik het GTA-virus weer zwaar te pakken!

Mijn god, wat ziet dit spel er fantastisch uit op de PS4, Xbox One en PC. De game komt op de krachtigere hardware nog veel beter tot zijn recht. Het is voor mij in één klap weer duidelijk dat ik wederom tientallen uren in dit spel ga stoppen. Breng het, NU! »





9 NO MAN'S SKY



Natuurlijk oogt No Man's Sky met zijn retro sciencefiction look om te zoenen, maar wat doe je nu precies in deze eindeloze, bijna hypnotiserende space-exploratiegame waarin geen enkele gamer dezelfde startplaneet krijgt voorgeschoteld?

Feitelijk is het een cartooneske versie van de space-sim Elite waarin je planeten verkent, steeds weer nieuwe flora en fauna ontdekt en mineralen en grondstoffen mijnt in ruil voor cash. Met dat geld koop je een beter ruimteschip zodat je ook in space kunt knokken, of je koopt een vrachtschip om sneller en meer goederen te vervoeren.

De game is geen MMO (zo zijn er bijvoorbeeld geen steden waar je samen kunt komen) al kunnen andere spelers van vlees en bloed zo nu en dan opduiken in je game. Hoe dat precies in zijn werk gaat is nog onduidelijk, maar indie-ontwikkelaar Hello Games legt de nadruk toch vooral op eenzame exploratie.

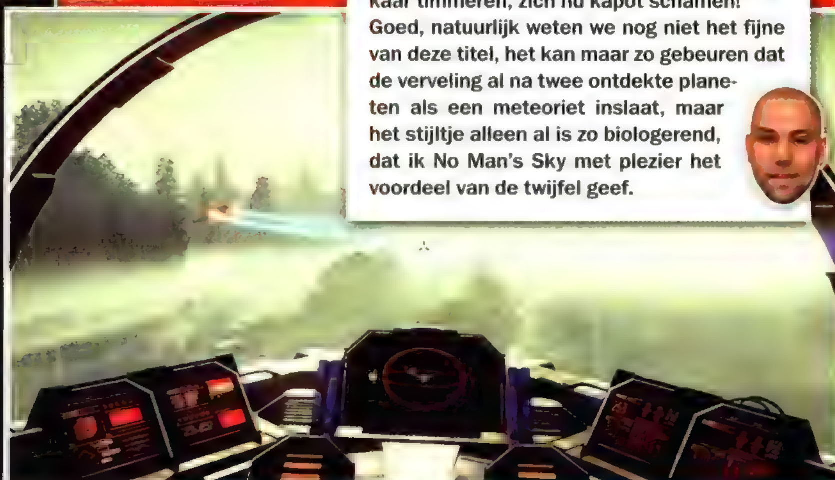
Zowel voor de agressieve speler als voor de gamer met een handelsgeest is er een skilltree zodat je je ook op gevaarlijke planeten staande weet te houden.

De game dringt geen vaste speelstijl op. Wie weet laat je je biologiehart wel spreken en word jij Meester in het categoriseren van alle soorten wezens die zich op de verschillende planeten bevinden. Die kun je bovendien een naam geven en jij krijgt ook credits als jij de eerste bent die een specifieke plant of dier ontdekt. Maar misschien stort je je wel op de handel en word je zo rijk dat je bewaking kan inhuren. Of, en zo ga ik de game spelen, word je een Han Solo die dealt én met scherp schiet. Een gedroomde combi in een fantasievol universum.

NO LIMIT

Dames en heren, de indie-game heeft met No Man's Sky officieel een whole new level bereikt. Dat een creatie als deze, met in potentie onbegrensd veel mogelijkheden, te creëren is met een teampie van vier man, dat duizelt toch het brein? Eigenlijk moeten alle huge-ass studio's die triple-a titels in elkaar timmeren, zich nu kapot schamen!
Goed, natuurlijk weten we nog niet het fijne van deze titel, het kan maar zo gebeuren dat de verveling al na twee ontdekte planeten als een meteoriet inslaat, maar het stijltje alleen al is zo biologerend, dat ik No Man's Sky met plezier het voordeel van de twijfel geef.





8 DRAGON AGE: INQUISITION



De nieuwe topper van BioWare kwam deze E3 een beetje uit de bus als de poor man's The Witcher 3, waarmee je de RPG toch echt te weinig credit geeft.

Sure, Inquisition is net zo open wereld als Wild Hunt, is misschien minstens zo ambitieus en ook een derde deel in een serie, terwijl het inderdaad net effe wat minder indruk maakt dan het Novigrad waar Geralt doorheen banjerde. Maar op het gebied van combat is Dragon Age praktisch onvergelijkbaar met The Witcher, want in plaats van dat je je in je eentje een weg door monsters hakt met een zilveren zwaard, dien je in BioWare's titel een groep avonturiers als een goed geoliede drakendoodmachine te laten samenwerken. Maar goed, dat kwam totaal niet naar voren tijdens de presentatie op de EA booth, aangezien de game nauwelijks in 'Tactical View' gespeeld werd, maar in een soort god mode waarin de dwarf warrior, Qunari, human mage en rogue niet dood leken te kunnen.

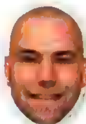
Zo kon de demo-dude van BioWare, ten behoeve van snelheid en spektakel voor het grote publiek, door de game heen raggen alsof het een hack 'n slash game is waarin toevallig een drietal lui steeds achter je reet aan lopen. Een vertekend beeld, want dat is niet hoe liefhebbers van de serie de game gaan spelen. Gelukkig maakten de vergezichten in de prachtige wereld, een felle strijd met een draak en een aantal grappige conversaties met je groepsgenoten, wel indruk. De kans is alsnog groot dat dit meer DA: Origins, dan DA 2 zal worden!



GEHOORD OP DE E3

"Wat betreft mijn werk voor Halo, ben ik wel het meest trots op The Last Stand in Halo: Reach. Jammer dat ik per ongeluk een Master Chief, die ik gebruikte voor schaal, ergens in de achtergrond heb laten staan. De community werd helemaal GEK toen ze daar achter kwamen!"
Jason Sussman, senior environment artist voor Destiny bij Bungie

7 BATMAN: ARKHAM KNIGHT



Het lijkt erop dat Rocksteady met hun nieuwe Batman-game zoveel mogelijk afstand van Arkham Origins wil nemen als mogelijk is, door Arkham Knight in de toekomst te laten afspelen.

Althans, veel wijst erop dat we een flink aantal jaartjes na Arkham City met de good ol' Bats uphooken, aangezien hij niet alleen een wel heel erg futuristisch aandoende Batsuit draagt, maar vooral z'n Batmobile een behoorlijk scifi-erige machine is. Het kan veranderen in een tank (wat veel mensen raar vinden, maar het doet mij denken aan een van de tofste scènes uit The Dark Knight Returns), het vuurt Batman de lucht in alsof hij een cocktailparasolletje is en doet zelfs mee met combo's! Jawel, als The Caped Crusader in de buurt van z'n trouwe Batbolide in een knokpartij belandt, dat kan hij bad guys een uppercut geven waarna ze de lucht in gelanceerd worden, alwaar ze een shell van het Batmobile-kanon in hun pens geschoten krijgen! Batman z'n wagen lijkt in eerste instantie niet meer dan een leuke toevoeging, maar het heeft meer invloed op Arkham Knight dan je denkt, want ook de straten van heel Gotham City zijn aangepast aan het feit dat er doorheen gereden moet worden. Gotham is een prachtig duistere stad overigens, waarin je aan de glimmende straten kunt zien dat we in de volgende generatie consoles aanbeland zijn, en waarin The Dark Knight het moet opnemen tegen een compleet nieuwe dreiging, speciaal ontwikkeld voor deze game. Deze 'anti-Batman', genaamd Arkham Knight, is gehuld in een high-tech pak dat erg veel weg heeft van dat van Batman en bovendien weet hij akelig veel over zijn moves en denkwijzen. Duidelijk is dat deze nieuwe villain een oude bekende is van Bruce Wayne/ Batman, en ik kan niet wachten om er achter te komen wie dat is!!



GEHOORD OP DE E3

"Ben je een puist aan het uitknijpen?" "Nee, ik ben de haren uit m'n neus aan het trekken!"
Florian en Wouter die voor de spiegel staan.

6 FAR CRY 4



Natuurlijk wordt er veel gesproken over de overeenkomsten tussen Far Cry 3 en 4, maar als we er zo'n plezierige, chaotische open spelwereld voor terug krijgen, hoor je mij niet klagen.

Toch, sommige dingen uit het vierde deel zijn wel heel letterlijk overgenomen uit z'n voorganger. Zo ben je opnieuw een eenling in een verre, exotische locatie die het noodgedwongen opneemt tegen een meedogenloos regime. Het innemen van dorpjes/nederzettingen in Far Cry 3 is hier het innemen van forten. Het inzetten en gebruiken van dieren, het jagen om spulletjes mee te craften... het komt allemaal overeen met de vorige Far Cry.

Grootste (in)directe overeenkomst is er tussen de bad guy uit Far Cry 4 en de schurk uit deel 3. Vaas was een zieke psychopaat en de 'definition of insanity' speech staat menig speler nog helder voor de geest. Pagan Min, de zelfbenoemde heerser van Kyrat, een fictief staatje in het Himalaya gebergte, is eveneens zo gek als een deur. In de eerste beelden bezorgt hij een van zijn sergeanten twintig extra lichaamsopeningen met een mes om daarna met de hoofdrolspeler van de game een selfie te maken... terwijl het bloed nog van zijn gezicht druipt.

Wel biedt Far Cry 4 dankzij de aanwezigheid van bergen meer verticale gameplay. Het is alsof je door het gebergte van de laatste Tomb Raider aan het rennen bent, alleen zijn er nu geen begrenzingen meer. Er zijn tuk-tuks en jeeps om in weg te scheuren, motors en olifanten om te berijden (en om mensen mee plat te stampen) en tweepersoons helikoptertjes om je ook vanuit de lucht in de strijd te mengen.

Nieuw is eveneens de jump-in, jump-out co-op modus waarbij een vriend(in) ieder moment in kan stappen om samen met jou een vuist te maken tegen de baddies.

PS4/PS3-bezitters hebben bovendien een streepje voor want de 'Guns for Hire' co-op is gratis voor een tweede speler op PSN. Met andere woorden: je medespeler hoeft Far Cry 4 niet te bezitten om toch de co-op mode te kunnen spelen. De PS4/ PS3-speler die de game bezit, streamt dan de content naar de andere speler. Een heel coole feature.



5 THE LEGEND OF ZELDA Wii U



Medio jaren '90 zat Nintendo in zwaar weer. Na het succes van de SNES, bleek opvolger N64 een stuk minder geliefd. Maar ineens was daar Zelda: Ocarina of Time - Ninty-lifesaver en misschien wel de beste game ooit gemaakt.

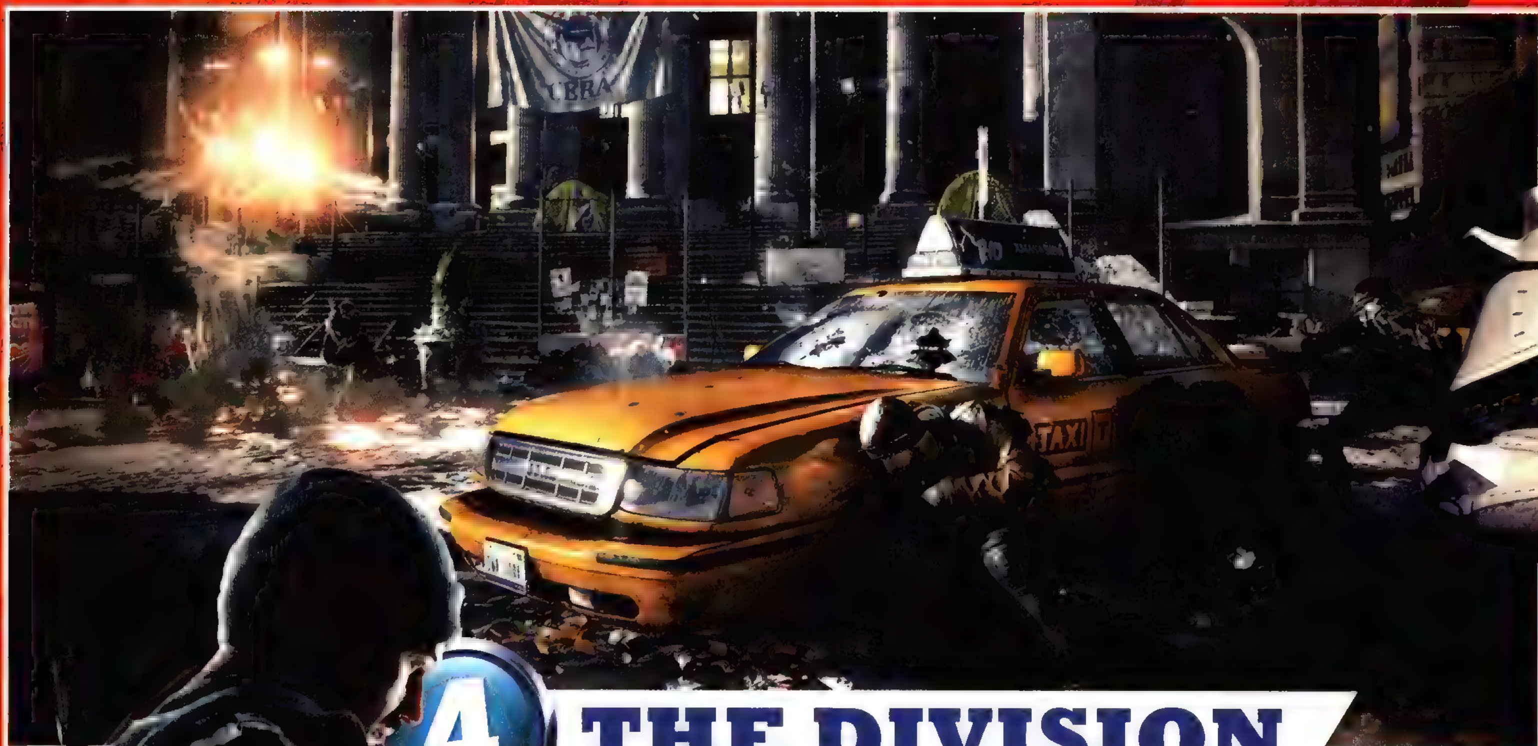
Fast forward naar 2014. Wederom zit Nintendo in zwaar weer. Na het succes van de Wii, blijkt opvolger Wii U een stuk minder geliefd. Maar ineens is daar Zelda U - Ninty-lifesaver en misschien... Goed, you get the picture

Het zou zomaar kunnen. Al blijft het naar aanleiding van de ultrakorte E3-trailer toch vooral koffiedik kijken. Want wat weten we nu écht over de nieuwe Legend of Zelda?

Wel, allereerst dat-ie 'open world' wordt, al vind ik dat persoonlijk niet heel bijzonder: ook voorgaande delen waren immers allesbehalve lineair. Interessanter is dat de rigide dungeon-/puzzelstructuur op de schop gaat. Echt, ik zie het al helemaal voor me: meer 'sociale', vertakkende quests in een bruisende spelwereld die nog het meest doet denken aan Clock Town uit Majora's Mask - een game die zijn tijd ver vooruit was.

En man, wat oogt het sexy. De trailer - met bevestigde gameplay! - zou niet misstaan in het museum der moderne kunsten. Kijk nog een keer naar dat wuivende gras. Die schitterende zonnestralen. Of de wapperende manen van Epona. Zucht. Is het al 2015?





4 THE DIVISION



The Division kwam een jaar na de aankondiging met een gelikte trailer en nieuwe gameplay, maar we hadden op meer gehoopt, zoals een hands-on of een nabije release datum.

Iedereen kent het verhaal inmiddels wel: Er is op Black Friday een pandemie uitgebroken in New York en dat heeft de mensheid aan het randje van de afgrond gebracht. Jij bent onderdeel van een taskforce die ervoor dient te zorgen dat de stad veiliger wordt en tevens moet onderzoeken hoe deze shit heeft kunnen gebeuren.

Daarvoor moet je op ontdekkingstocht door NYC om plekken en gebouwen in de stad te ontdoen van bandieten. Dit doe je door middel van events die je met je vrienden kunt spelen. Als bijvoorbeeld een groep boeven het treinstation bezet, kun je die plek weer veilig maken door de baddies stuk voor stuk te killen. Als je dat hebt gedaan, gaat het veiligheidsniveau in die buurt omhoog en krijg je een beloning in de vorm van equipment, bijvoorbeeld een beter gasmasker. Bovendien kan je dat gebouw of die plek daarna gebruiken als uitvalbasis.

DIEPGANG



Voorheen bekend als 'die MMO-shooter met gruwelijke graphics', veranderde The Division dankzij een waanzinnige time-lapse trailer ineens in een aangrijpend drama dat The Road en I Am Legend-achtige invloeden mixt met een vleugje Fallout.

Yep, die shit heeft diepgang. En dat was nodig ook, want na de knallende aankondiging een jaar eerder was de hype toch een ietsiepietsie gaan liggen - iets waar bijvoorbeeld Watch_Dogs ook last van had.

Inmiddels kan ik echter niet wachten om het Apocalyptische Amerika zelf te betreden. Natuurlijk voor de volwassen setting in 'het genre van de toekomst', maar ook om eindelijk eens in zo'n next-gen regenplas te stappen...



GEHOORD OP DE E3

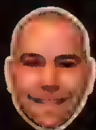


"You might think it's real, but it's actually virtual reality!"

No shit, Sherlock. - Medewerker van Project Morpheus tegen Florian, terwijl hij een gigantische draak aan het bevechten is.



3 DESTINY



Hypes: het is de bitch-moeder der verwachtingen, de Alien Queen die met je vooruitzichten speelt alsof het een Power Loader zonder bestuurder is. Het is moeilijk een hype te negeren, helemaal als het om een game gaat zoals Destiny: hyper-ambitieus, belachelijk mooi en gemaakt door Bungie, een van mijn favoriete ontwikkelaars.

Toch, er is altijd een kans dat een game, zoals GTA V en Watch_Dogs deden, z'n hype waarmaakt. En de kans dat Destiny dat gaat lappen, lijkt me na een speelsessie op de E3 aannemelijker dan ooit. Ik speelde daar samen met een ontwikkelaar van Bungie en een fucking irritante Italiaan van twee meter lang met het hoofd van een mislukte Stannis Baratheon en een stem van een schorre Hodor, een potje... tja, singleplayer, of PvE, hoe je het ook wil noemen.

We landden op aarde met elk ons eigen ruimtescheepje en die van de Bungie-dude zag er een stuk cooler uit omdat hij de tijd had genomen het te customizen, hoewel het verschil alleen cosmetisch is. Eenmaal geland in Old Russia, gebruikten we een soort zwevende motor (lijkt enorm op een speeder bike uit Star Wars: Return of the Jedi) om verder te reizen naar een zogenaamde Strike. Zie het als een soort dungeon, een co-op missie die je ook echt niet in je eentje zult kunnen doen wegens de pittige tegenstand die in golven op je team neerdaalt.

Genietend van graphics die absoluut in de buurt komen van hetgeen we vorig jaar op de E3 kwijlend hebben aanschouwd, doorkruist onze groep een oud, verweerd, extreem sfeervol gebouw, onderwijl met bizar intuïtieve besturing een keur aan Fallen neerknallend, zo niet kapot makend met de powers die bij onze klassen horen.

Focus opsparen door aliens af te maken en zo uiteindelijk met de Nova Bomb power een bol energie afschieten om jezelf uit een penibele situatie te redden, voelt ongekend machtig, mede omdat het in third-person geshowd wordt. De wapens zijn fantasievol, hoewel niet allemaal 'laser-ig', hebben impact en voelen zó damned lekker. En in de menu's en omgeving vallen nog ontzettend veel lagen van de game te ontdekken, in de vorm van customizable wapens, loot en zelfs plantjes die toch echt mats voor crafting lijken te zijn... Destiny is... eindeloos!

DESTINY: PVP



Bungie heeft er goed aan gedaan om dezelfde mensen die ook de Halo multiplayer in elkaar hebben gedraaid op de Destiny multiplayer te zetten. Want als er één game is geweest die het fundament heeft gelegd voor multiplayer shooters op de console, is dat Halo.

Inmiddels is dat genre stukken volwassener geworden, dus moet de competitieve multiplayer van Destiny wel verdomd lekker in elkaar steken.

En dat doet het. Ik speelde met Wouter een paar heerlijke potjes Domination en ik kan niet anders concluderen dan dat het de snelheid, balans en het gevoel van Halo niet alleen evenaart, het overstijgt de klassieker gewoon!

De omgevingen zien er prachtig uit, en omdat de game zich niet alleen focust op het schieten, maar ook op de special abilities van de Guardians, krijg je verdraaid lekkere shootouts met extra's zoals vage ontploffingen, wormhole-achtige shit die je maar beter kunt vermijden en nog veel meer scifi te gekkigheid die je je tegenstander in zijn gezicht kunt blazen. En dan nemen we de lage framerate voor nu nog maar even voor lief.

GEHOORD OP DE E3



"BHAM, WHACK, SLAM, KAPOOOWWWW!!!!!!"

Demo-speler van Rocksteady gaat helemaal los bij het becommentariëren van Arkham Knight.



2 ASSASSIN'S CREED



Ik ben zó ontzettend blij dat Ubisoft met AC: Unity terug gaat naar datgene waar de serie groot mee is geworden: een enorme Europese stad als speeltuin vol politieke intriges, prachtige gebouwen en historische context die het verhaal voortstuwen.

Het Parijs uit de Franse Revolutie is meer dan twee keer zo groot als het oude Rome uit AC: Brotherhood, en die stad was al gigantisch. Bovendien is AC: Unity specifiek gemaakt voor de PC, PS4 en Xbox One (old-gens krijgen zeer waarschijnlijk een andere game; een direct vervolg op Black Flag). En dat zie je terug. Parijs oogt, ondanks al zijn onrust, bloedvergieten en ellende, in een woord 'formidable'.

Neem de enorme hoeveelheid rellende en joelende NPC's of de animaties van de aangepaste (!) klim- en klautertechnieken (je kunt nu ook naar beneden klimmen waardoor je niet meer onbedoeld van een toren je eigen dood tegemoet springt).

Of wat te denken van de pracht en praal van de huizen en paleizen van de Franse adel. Of de facial animation van de personages wanneer er ingezoomd wordt. De ingame engine is namelijk krachtig genoeg om gameplay en tussenfilmpjes identiek te laten zijn.

Ook is AC: Unity vooralsnog de enige open wereld game waarbij je zo veel binnenlocaties hebt (te betreden zonder laadtijden) die ook integraal deel uitmaken van de gameplay. Neem alleen al de Notre Dame: een nieuw hoogtepunt in het creëren van historische locaties in games. De makers zijn daar acht maanden mee bezig geweest en het resultaat is niet minder dan verbluffend. Tegelijkertijd is de sfeer van de game grimmig en chaotisch, hetgeen past bij het tijdsbeeld dat de game wil doen herleven.

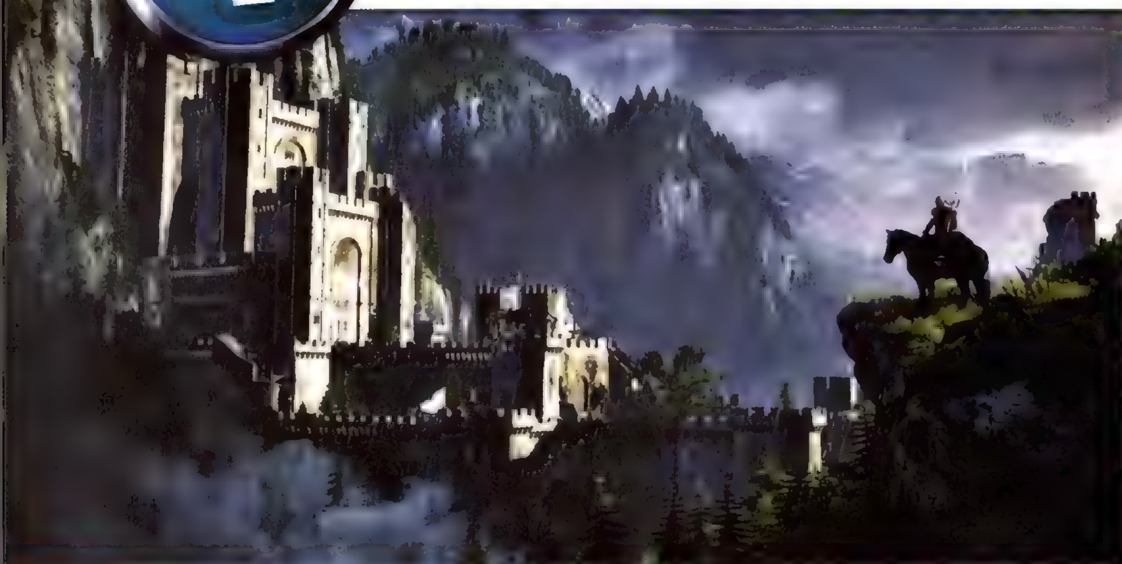
Normaliter vind ik Fransen maar aanstellerige typjes maar deze keer kan ik niet wachten om in de Assassin's pij van hoofdrolspeler Arno Dorian te kruipen.





"Monster Hunter 4 gaat Nintendo's online-dienst een schop onder z'n hol geven."
Capcom trekt een grote broek aan.

1 THE WITCHER 3





De keuze voor The Witcher 3 als nummer 1 van onze E3 open wereld was (vrijwel) unaniem. De game blijft ons dan ook keer op keer aangenaam verbazen. Vooraf waren de verwachtingen al hooggespannen en ja, als je dan vier man van de PU kwijlend uit de presentatieruimte laat komen, dan doe je iets goed.

Opnieuw werden we weggeblazen, en dat had ongetwijfeld iets te maken met de grafische details en de ongekende levendigheid van Novigrad waar The Witcher 3 zich deels afspeelt. Tijdens de presentatie rijdt Geralt of Rivia te paard de stad binnen om de kop van een zojuist afgeslacht monster naar een quest-gever te brengen. Dat doet hij niet zomaar, Geralt wil keiharde info vergaren.

Terwijl je naar de kroeg/hoerentent loopt om je contactpersoon te ontmoeten, toont de stad tientallen sidequests en spelmogelijkheden. Ik schat dat in het voltooide spel alleen Novigrad al goed is voor tientallen uren vermaak.

COMBAT

We weten dat Geralt een aardig partijtje kan knokken en toveren, het liefst in combinatie met elkaar, maar ten opzichte van The Witcher 2 oogt alles een stuk soepeler en sneller. Zo hoef je niet meer als een malle heen en weer te koprollen tijdens combat om vijandelijke tegenaanvallen te ontwijken en kun je veel stoerder uitziende dodge bewegingen maken.

Nieuw zijn ook de spectaculaire finishing moves waarmee je soms met één klap hoofden van rompen scheidt of vijanden met één houw zelfs helemaal doormidden klieft. Ook een fraaie draai-om-je-as move maakte indruk.

Geralt oogt tijdens de combat nu daadwerkelijk als een volleerd zwaardvecht-meester. Bij grotere bossfights is voorbereiding de sleutel tot succes. Door te mediteren kan Geralt een strategie kiezen en de tijd versnellen.





UNITY



DOET UNITY NOG IETS NIEUWS?



Assassin's Creed: Unity gaat eindelijk wat nieuws proberen. Op de E3 werden verschillende trailers gedropt en tijdens een presentatie op de beursvloer werd meteen duidelijk dat we hier te maken hebben met een heuse co-op Assassin's Creed!
Met maximaal vier spelers kan je nu missies aannemen en van tevoren zie je door het gebruik van sterren hoe lastig de missies zijn. Aan de hand van hoeveel spelers er meedoen, past de game de moeilijkheidsgraad aan. Ook aan spelers die de game helemaal solo willen spelen is dus gedacht.
Opvallend is dat het klimmen en klauteren een stuk soepeler gaat in Unity, met nu zelfs een 'climb down' knop. In de vorige Assassin's Creed games was het nog weleens lastig om iets los te laten en dat maakt het een simpele, maar geweldige toevoeging. Ook plakt je character niet meer aan alles vast, waardoor je niet meer per ongeluk ergens op springt wanneer dat helemaal niet de bedoeling is.
Het vechtsysteem is ook wat ingewikkelder geworden en je bent voor het eerst in een Assassin's Creed game kansloos als je tien man tegelijk in de pan wil hakken. De moeilijkheidsgraad ligt eindelijk hoger, maar dat is nog niet alles; je kunt nu namelijk de bevolking ook mee laten vechten! De game speelt zich af tijdens de Franse revolutie en de bevolking is pissed off. Je kunt dus vijanden laten overmeesteren door de bewoners van Parijs en dat geeft de nodige diepgang, in plaats van dat je in je eentje iedereen z'n keel doorsnijdt voor 'the big picture' waar je uiteindelijk geen fuck van merkt.



WILD HUNT





GEHOORD OP DE E3

"GRADDUSSSSSSS!"
De niet groene PU-diva's.

DE WERELD VAN THE WITCHER



Zelden heeft een wereld me zo aangetrokken als die van The Witcher 3. Waarom precies is moeilijk uit te leggen, want het is meer dan het feit dat het zo enorm is, zo intens beloftevol.
De stad die CD Projekt Red liet zien tijdens hun presentatie, Novigrad (wat vreemd genoeg ook de naam van een bestaande stad in Italië is, maar dat terzijde), alleen al is de grootste die ooit in een game is gestopt. Want laten we wel wezen, tot nu toe zijn het alleen maar dorpjes geweest in RPG's, met hoogstens een honderdtal inwoners, maar Novigrad moet er werkelijk een paar duizend hebben! Toch, zoals ik al zei - en heel vaak tegen meisjes heb gezegd -: it's not the size of the ship that matters, but the motion in the ocean. Want afgezien van de grootte, is het vooral het verrassende dat me aantrekt in The Witcher 3.
In de meer klassieke rollenspellen weet je precies wat je tegen kunt komen, namelijk trollen, orcs, draken en elfen, terwijl je op 'Continent' nooit weet wat je aan zal treffen. Monsters in de vorm van kinderen, angstaanjagende griffins, mysterieuze, grijsharige vrouwen en die scary-ass Wild Hunt; deze wereld is duister, smerig en compleet onvoorspelbaar. En daar loop je in 2015 dus doorheen als de fucking stoere Geralt; bloedsporen volgend, aarskickend, gaand en staand waar je wil en bovenal - hoogstwaarschijnlijk- intens genietend.

'S Nachts dienen zich andere wezens aan dan overdag, zoals de weerwolf. Ga je met hem het gevecht aan, dan heb je meerdere opties; bijvoorbeeld je zwaard in gif dopen of een silverbomb maken. Met laatstgenoemde projectiel blokkeer je de speciale powers van de weerwolf die daardoor al met een achterstand begint.

SPEURNEUS

Ook fijn, The Witcher 3 is een echte open wereld game. Je kunt overal gaan en staan en van de gebaande paden afwijken. In The Witcher 2 kon je nog niet over een hekje van 50 cm springen; feitelijk speelde je daar in losse aan elkaar gelinkte secties. Nu kan Geralt op zijn paard, per boot of te voet gaan waar hij maar wil. Hij kan zelfs klimmen, wat het gevoel van vrijheid nog meer versterkt.
Uiteraard dien je nog wel steeds je speurneus instinct aan te zetten (bepaalde sporen, bewijs, opvallende voorwerpen en interessante routes lichten dan rood op) om een goede klimlocatie te spotten, maar hierdoor heb je wel voor het eerst meerdere manieren om van A naar B te gaan. ✖




DE PERSOONLIJKE PAGINA VAN...

VROLIJKE FLORIAN

GING UIT ZIJN PLAAT DOOR VIRTUAL REALITY

TOP 5 GAMES

5 The Order 1886
Vooral Wouter haat dit soort scripted games, maar ik vind het geweldig. De filmische stijl doet me een beetje aan Uncharted denken en dat is een gigantisch compliment!

4 LittleBigPlanet 3
Naast Mortal Kombat de verrassing van de show. Nu met vier verschillende characters en meer diepte in de levels, waardoor je meer dan ooit moet samenwerken.

3 Driveclub/The Crew/Forza Horizon 2/Project Cars
Een beetje vals spelen met vier titels, maar ik hou nu eenmaal van racegames. Vooral Driveclub zag er bizar goed uit, maar het worden stuk voor stop toppers voor de echte petrol heads!

2 Assassin's Creed: Unity
Fan vanaf het eerste deel en Unity zag er wel zo gruwelijk mooi uit dat het alleen daarom al bijna mijn game van de show was. Sowieso, killen in co-op for the win! Nu maar hopen dat Ubisoft hier geen 'Watch_Dogs kunstje' gaat flikken met gedowngrade graphics.

1 Mortal Kombat X
De vorige MK was eindelijk weer een beetje van een knap niveau en Mortal Kombat X wordt misschien wel het beste deel sinds part 2. Weg met alle onzin en terug met de keiharde actie waarbij je verbaasd zal staan door de grofheid. Ik heb er zo fokkin veel zin in!





LOSER VAN DE WEEK

Ik kreeg het voor elkaar om niet één maar twee keer mijn telefoon te vergeten in de villa! De eerste keer was geen ramp, maar de tweede keer werd ik er vreselijk voor gestraft. Ik kwam namelijk op de beursvloer vier van mijn UFC-helden tegen! Ik liep niemand minder dan Chuck Liddell, Ken Shamrock, Tito Ortiz en Quinton Jackson tegen het lijf, en dat ik niet met ze op de foto kon door mijn eigen stomme fout vergeef ik mezelf nooit. Gelukkig ontmoette ik Stefan Struve al in het vliegtuig, toen ik m'n telefoon wel in m'n zak had.



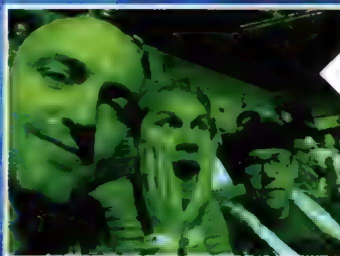
BESTE SOUVENIR

De **Mortal Kombat olieverf schilderij** dat ik in een gigantische mall tegenkwam! Dat ik Ed Boon ook nog zover heb gekregen om zijn handtekening op het schilderij te zetten, was de kers op de taart. Best. Goodie. Ever!

GROOTSTE VERRASSING

Sunset Overdrive en LittleBigPlanet 3 waren grote verrassingen, maar de manier waarop **Mortal Kombat** ineens weer op de kaart gezet werd, had ik zelfs niet durven dromen. Letterlijk iedereen die ik sprak was aangenaam verrast door de game en dat is een unicum. Iedereen heeft altijd wel wat te zeiken, maar over MK X heb ik niks negatiefs gehoord!

WINNAAR VAN DE E3



Als ik puur kijk naar de games, moet ik Sony de winst geven. Sony heeft voor mij de exclusieve games die me het meest aanspreken, maar als ik kijk naar de persconferenties heeft **Microsoft** de beste show gegeven. Bij Sony was er te veel gelul en bij Microsoft kregen we nonstop de ene na de andere vette titel te zien.

FAVO PLEK OP DE BEURS

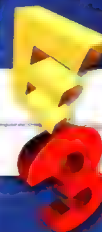
Dat was **backstage bij Turtle Beach!** In de eerste plaats omdat Wiebe van der Werk, de PR dude van Turtle Beach en Square Enix, een toffe gast is, maar ook omdat daar de hele dag koude drankjes en heerlijke broodjes voor het grijpen lagen. Het was daar zo chill dat zelfs game voice acting helden Nolan North, John DiMaggio en Troy Baker er te vinden waren!

FAVORIETE E3 JOURNAAL-AFLEVERING

'Goodiehunt'. Met name het inpakken van de goodies met E3 tape en het maken van Groen als Graddus was hilarisch. De awkward situatie met Ward maakte het feestje compleet.



DE PERSOONLIJKE PAGINA VAN...





WAANZINNIGE WOUTER

HEEFT DEZE E3 (BIJNA) NIETS GEMIST

WINNAAR VAN DE E3

Mortal Kombat X, Batman: Arkham Knight, Middle-earth: Shadow of Mordor en LEGO Batman 3... vier games van **Warner Bros.** en allemaal titels die ik perse moet spelen. Wat mij betreft mag deze E3 een console-loze uitgever de winst meenemen!





STARSTRUCK

Net zoals wij in Nederland knakkers als Tony Star, Ruud Feltkamp en Arie Koomen hebben - BN'ers die standaard op gamegerelateerde events te spotten zijn - kent Amerika natuurlijk ook z'n 'game-celebs'. Zo stuitte ik tijdens een Micosoft-eventje op Jorge Garcia (Hurley uit Lost, dus ik stuiterde flink terug), Chuck Liddell (check 'm Just Dance spelen in het E3 Journaal) en C.S. Lee (Masuka uit Dexter), die vorig jaar van dezelfde partij was. Maar dat zijn gewoon acteurs en een UFC-vechter; er was echter ook iemand aanwezig die dat overstijgt, in mijn ogen zowaar een legende is geworden.

Niemand minder dan... **Nathan Fillion!** Je kent hem misschien van Castle, van z'n stem die hij leende aan vele DC Comics cartoons of misschien zelfs van Desperate Housewives (schaam je!). Maar wat mij betreft heeft hij z'n welhaast mythische status bereikt dankzij z'n rollen in de series Buffy: The Vampire Slayer en Firefly.
Je begrijpt dat ik lichtelijk zenuwachtig was toen ik hem vroeg een stationcall te doen voor het E3 Journaal, waar hij helaas vriendelijk voor bedankte. Minder begrijpelijk is dat ik daarop, als een zielig, starstruck mannetje, zachtjes 'I'm sorry...' zei, in plaats van dat ik hem op z'n minst vroeg om met me op de foto te gaan!

BESTE SOUVENIR

Aangezien ik een vakantie vooraf aan de E3 geplakt had, kreeg ik afgrijselijk veel gelegenheid om shit te kopen. Ik had ook nog met voorbedachte rade minder kleren meegenomen dan ik nodig had voor die twee weken, dus heb ik ladingen geek-shirts, schoenen, petten, blouses, boxers, sokken en natuurlijk ook comics gekocht.
Maar het meest blij ben ik met m'n **LEGO Super Heroes Hulk Lab Smash set!** Sure, die kan je ook in Nederland kopen, maar hier kost ie dik zestig euri, terwijl ik hem in de States voor maar vijftig dollar heb gescoord. Als het geen fucking speelgoed was, dan was m'n pa trots op me geweest om deze deal...

GROOTSTE VERRASSING

Hoe **extreem sci-fi** de nieuwe Call of Duty blijkt te zijn.

FAVO PLEK OP DE BEURS

Bijna alle stands waren gesloten, massieve, lelijke blokken, maar die van **Disney** was juist open, ruim opgezet en (belangrijker nog) stond volledig in het teken van Marvel. Vanwege Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes natuurlijk! Daarbij kon je er zowaar een Disney Infinity poppetje scoren als je met een Marvel superheld op de foto ging, waarvoor dan ook een rij van het Convention Centre tot aan San Francisco stond. Helaas had ik geen tijd om een halve beursdag te staan wachten en had ik ook geen afspraak met Disney, dus zo'n popske ging aan m'n neus voorbij. Maakt de stand niet minder bruut, though!

TOP 5 GAMES

5 No Man's Sky
Oneindig veel werelden. Oneindige sci-fi. Oneindige schoonheid.

4 The Witcher 3: Wild Hunt
'Honderd uur is een speedrun?' Waar kan ik tekenen!?

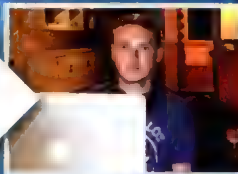
3 Batman: Arkham Knight
Batman is baas, Batman plus Batmobile is dubbelbaas.

2 Mortal Kombat X
Wat gebeurt er als je iemand z'n gezicht eraf snijdt? MK X heeft het antwoord!

1 Destiny
Ik kan nog steeds moeilijk geloven dat deze game alle verwachtingen lijkt te gaan waarmaken.

VETSTE E3 TRACK

Time to Dance - SebastiAn Remix. De dikke beats die onze monteerdude/cameraman Wessel/Jurjen heeft uitgekozen voor de Arcadehal-montage.



FAVORIETE E3 JOURNAAL-AFLEVERING

'De Arcadehal'. Gewoon, omdat deze het minst over games gaat! Nee, het is simpelweg een vet afwisselende episode, met een coole arcadehal-montage, Graddus die een tomaat tegen z'n kop krijgt, Jan die heel tevreden is met drie woorden, een wilde jacht naar het lelijkste souvenir in LA, afgewisseld met onze verwachtingen van de beurs tegen een ongelooflijk mooie, Californische achtergrond.



TRENDS & WTF'S



Regelmatig liepen de PU-redacteuren rond op de beurs en dachten ze 'what the fuck!' of 'verrek, een trend'. En sommige van die dingen hebben ze nog onthouden ook!



INDIES, INDIES, INDIES

Indies zijn hot, indies zijn leuk, indies zijn hip. Bij de Microsoft persconferentie namen met **Ori and the Blind Forest** en **Inside** twee potentiële pareltjes een flink stuk van de totale presentatie in beslag.
Tijdens de Sony persconferentie bulkte het van de indie-titels, waarbij **No Man's Sky** (zie screen) de meeste aandacht kreeg. Sony had echter zoveel indies naar LA meegenomen dat je op de PlayStation stand bijna een dag bezig was om alleen al de indies te checken. Vooral de PS4 exclusive **Everybody's Gone to the Rapture** maakte daar indruk.



WAAR WAREN...?

Natuurlijk was **Half-Life 3** er niet en ook **The Last Guardian** schitterde weer door afwezigheid (als ie überhaupt nog bestaat...).
Toch hadden we gehoopt op een paar kleine verrassingen en logische sequels.
Waar blijft toch die **Syphon Filter reboot**? En **Mafia 3** was ook niet vervelend geweest.
Beyond Good & Evil 2 en **Fallout 4** waren vooraf al kansloos (maar je weet 't nooit), maar de absentie van **Mad Max** (vorig jaar wel op de E3) baarde serieus zorgen. Ook de afwezigheid van **Quantum Break** (zie screen) was een hiaat in het Microsoft kamp. En **Red Dead Redemption 2**? Dat was altijd al wishful thinking...



POPI JOPI DEVS



Game-ontwikkelaars zijn zelden coole gasten. En zelfs als ze het wél zijn, hebben we het niet over The Big Lebowski of John Travolta in Pulp Fiction cool, maar meer dat jochie-achterin-de-klas-dat-heel-hard-YOLO-schreeuwt-wanna-be-cool.
Toch deden de heren devs meer dan ooit hun best om iets van coolheid uit te stralen. Zo probeerde de presentatie-dude die Dead Island 2 uit de doeken deed harde grappen te maken, zat de knakker van Rocksteady luidkeels met de combo's van Batman 'KAPOW!!! WHAMMM!! BAAMMM!!' mee te schreeuwen en bij The Witcher 3 maakten ze selfies van zichzelf met 'the crowd' nadat ze bier uitgedeeld hadden. En natuurlijk waren daarbij de 'awesomes' niet van de lucht...
We waarderen de poging, maar de grens tussen dope en triest was in sommige gevallen heeeeel dun.





JIJKS! HORROR IS TERUG!

Survival horror is het genre waar maar weinig grote uitgevers hun handen aan willen branden, simpelweg omdat het redelijk niche is. Gelukkig zijn er nog steeds devs die hun nek uitsteken voor de horror-liefhebbers. Zo is er **The Evil Within** van Shinji Mikami (zie screen), dat misschien niet enorm freaky is, maar wel een heerlijk ranzig sfeertje heeft. Opvallend is dat in deze horrorgame de hoofdpersoon alles behalve een mak lammetje is.
Veel hulpelozer ben je in **Alien: Isolation**. Als Amanda Ripley ben je op de vlucht voor de Xenomorph, het engste wezen in dit universum en beyond. De game is een interessante mix van klassieke schrikmomenten met het compleet nieuwe concept dat er maar één echte vijand is. Maar wat voor één...
Deze twee toppers plus **Dying Light** en **The Order: 1886**, dat ook enkele redelijk scary momenten kent, maakten deze E3 nèt luguber genoeg!

CO-OP, BABY

Co-op is de nieuwe focus van veel ontwikkelaars ten faveure van de traditionele multiplayer. Logisch, want je wint het toch niet van de Battlefields en CoDs van deze wereld.
En dus kun je in **Fable Legends** (zie screen) met z'n vieren Albion ontdoen van geboefte. Je kunt het spel nog steeds in je eentje spelen, dan neemt de computer de rol van de andere drie helden op zich, maar de gameplay komt het beste uit de verf wanneer je het met vrienden speelt. Het aardige is bovendien dat een vijfde man of vrouw de bad guy kan spelen die monsters op je afstuurt. Dan speelt het meer als een tactische strategygame waarbij je vallen plaatst en monsters instrueert.
In **Evolve** draait het eveneens helemaal om co-op. Vier Hunters jagen op een verre planeet op een enorm monster. De crux is echter dat het monster door een vijfde speler wordt bestuurd die in drie fasen evolueert. In de laatste fase is het monster maatje Godzilla, en dien je als Hunters heel goed samen te werken wil je een kans maken om te overleven.
Assassin's Creed: Unity gooit de multiplayer van de vorige delen overboord en focust zich op co-op gameplay voor vier spelers als aanvullend lokkertje náást de singleplayer campagne.
Far Cry 4's two player co-op ziet er eveneens zeer plezierig uit, maar dat lees je elders in deze PU.
Dat co-op hip is, werd helemaal duidelijk bij Sony dat een aparte Killzone stand had om de standalone DLC **Killzone: Shadow Fall - Intercept** te demonstreren. Spelers die een Season Pass hebben voor de game, krijgen Intercept gratis maar de mode komt dus ook als standalone beschikbaar. Tjeerd ging onlangs bij Guerrilla op de koffie. Check zijn reportage op PU.nl/InterceptEvent

PC ONLY

De PC blaast z'n partijtje lekker mee en laat zien dat dit platform op grafisch gebied in veel gevallen nu al de Xbox One en de PS4 voorbij streeft. Alle grote multiplatformtitels doen dan ook de PC aan. PC-only games moest je echter met een vergrootglas zoeken. Natuurlijk waren er de typische PC games **De Sims 4** en **Civilization: Beyond Earth**. Maar verder zagen we slechts de free-to-play game **Battlecry**, **Elite: Dangerous** en **Pillars of Eternity**.
Maar buiten de exclusieve stuff hebben PC gamers natuurlijk heel veel om naar uit te kijken. Wat te denken van **Battlefield: Hardline**, **The Witcher 3**, **CoD: Advanced Warfare**, de nieuwe **Dragon Age**, **Far Cry 4**, **AC: Unity**, **Rainbow Six: Siege** (zie screen), **Grand Theft Auto V** (!!!), **Alien: Isolation**, **The Evil Within**, **The Crew**, **Ori and the Blind Forest**, een enorme berg indies en nog zoveel meer.

OLD-GEN ONLY

En dan waren er zowaar nog games die alleen maar op de oude generatie spelcomputers te spelen zijn.
Op de stand van 2K Games prijkte het brute **Borderlands: The PreSequel** (zie screen). Natuurlijk, de game komt naar PC, maar verder alleen naar PS3 en Xbox 360.
Verder was **GRiD: Autosport** speelbaar, voor PC en old-gen, maar die game is inmiddels alweer een paar weekjes uit.
Voor de rest was er weinig exclusiefs te vinden voor de oude bakkies of het moest een verdwaalde Koreaanse Wii-titel zijn of een licentiegame als **How To Train Your Dragon 2**.



NOG MEER OLD-GEN

Van sommige games kun je je ook afvragen waarom ze überhaupt nog op de old-gen verschijnen. Toegegeven, wij zijn natuurlijk verwende kutjournootjes die alle bestaande spelbakkies onder onze riante tv hebben staan, maar in sommige gevallen moet je toch echt spreken van ronduit minderwaardige versies.
Zo komen bijvoorbeeld **Destiny** en **Alien: Isolation** voor beide generaties uit, maar kunnen we ons nauwelijks voorstellen hoe ENORM gedowngrade met name de FPS-MMO van Bungie dan moet zijn.
Dat **FIFA 15**, de nieuwe **Call of Duty**, **Battlefield: Hardline** en **PES 2015** naar alles en z'n moeder komt, is alleszins begrijpelijk, maar **Mortal Kombat X** dan? En **The Evil Within**? En waarom is Ubisoft's **Assassin's Creed: Unity** wel een next-gen titel pur sang, maar **Far Cry 4** (zie screen) dan weer niet?
De aankondiging van **LittleBigPlanet 3** was al een verrassing, maar het feit dat er ook een versie voor de PS3 door een aparte studio wordt gemaakt, zagen wij ook niet aankomen.
Tja, hoe klaar we ook zijn voor de toekomst hier bij de PU, uit de enorme verkoopaantallen van bijvoorbeeld Titanfall voor de 360 blijkt al dat de old-gen, multiplatform kopietjes nog wel een tijdje zullen blijven komen! ✖






DE PERSOONLIJKE PAGINA VAN...



GROENTJE GRADDUS

BELEEFDE ZIJN E3-ONTMAAGDING

WINNAAR VAN DE E3

Als winnaars van de E3 hoor ik vooral de namen van Nintendo, Ubisoft, Microsoft en Sony. Maar waarom 'vergeet' iedereen **EA**? Is dat vanwege hun poenerige imago? Het feit dat negentig procent van de journo's te zweterig en te nerdy is voor sport? Of gewoon omdat iedereen elkaar nalult?
In ieder geval gaat mijn stem wél naar de Yanks, die met Mass Effect, Battlefront, Battlefield, Mirror's Edge 2 en FIFA 15 een bombastische, voor-ieder-wat-wils line-up in petto hebben. Games waar alle azijnzeikers straks stiekem ook van genieten. Blegh, hypocriete posers.

DE OPDRACHTEN VAN ED

Wie mij een beetje kent, weet dat ik bloedfanatiek ben. Ed z'n opdrachten tijdens de E3 waren mij - evenals mijn minstens zo gedreven teamgenoot Tjeerd - dus op het lijf geschreven. En dankzij ons werden ook de anderen (ja, zelfs Wouter) steeds fanatieker. Een en ander bereikte een hoogtepunt tijdens de supermarktmissie. We moesten per team zo snel mogelijk een lijstje producten inladen, variërend van bier tot bacon. Het vuurwerk begon toen Jan, sneaky als ie is, het karretje van Tjeerd en mij met rotzooi begon te vullen. Helemaal hilarisch werd het toen de bewaking dreigde ons het pand uit te trappen omdat we als een stel kippen zonder kop naar elkaar liepen te schreeuwen, onderwijl nietsvermoedende klanten filmend en opzij duwend.
Uiteindelijk pakten Tjeerd en ik de zege. Maar de échte winnaars? Dat waren de E3 Journaal-kijkers.



BESTE SOUVENIR

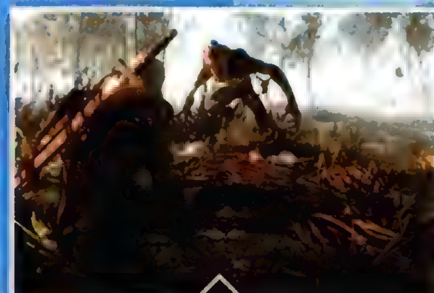
Naast een The Witcher 3-statue en vijf kilo extra lichaamsgewicht, is mijn mooiste E3-souvenir toch de gigantische stapel **boothbabefoto's**. Vooral van die chick van de Gamehawk-stand, damn. Ze gaf me een mini-basketballetje. Helaas pasten die van haarzelf niet meer in m'n koffer...



FAVORIETE E3 JOURNAAL-AFLEVERING

'Groen als Graddus'. Een meeslepende rollercoaster, met onder meer een WC en een appel.





TOP 5 GAMES

5 Dead Island 2
Opmerkelijk? Niet als je weet dat Dead Island en opvolger Riptide twee van m'n favo last-gen spellen zijn. Tja, je hebt wansmaak of je hebt 't niet; al lijkt Dead Island 2 ook daadwerkelijk een góede game te worden.

4 Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
Samen met Jan had ik een exclusieve behind closed doors-presentatie, waarbij het vooral over prosthetische armen, mekkerende schapen en ballonnetjes ging. Na afloop kon je ons opvegen. En heus niet alleen van het lachen...

3 PES 2015
Okay, Tjeerd won het eerste potje. Maar dat mocht de pret niet drukken. PES is namelijk back! Dribbelen, passen, schieten: het voelt allemaal als vanouds. Stap ik na een tussenjaar FIFA weer over?

2 Zelda Wii U
Onze gebeden zijn verhoord! Er komt een nieuwe Zelda! En die shit ziet er epischer uit dan ooit!!! ... Yep, ik ben een fanboy. Maar kom op: hier wordt zelfs Grumpy Cat happy van.

1 The Witcher 3
The Witcher 3 heeft me definitief behekst: een gigantische, ik herhaal GIGANTISCHE open wereld, graphics vergelijkbaar met real-life en een hoofdpersonage zó cool, dat ik spontaan mijn haar wit wil verven.

VETSTE E3-TRACK

De makkelijke keuze zou natuurlijk California Love zijn. Toch kies ik voor **Mike Oldfield met Nuclear**, a.k.a. het nummer dat in de E3-trailer van MGS V: Phantom Pain speelt. Vier minuten lang kippenvel.



FAVO PLEK OP DE BEURS

De **Nintendo-stand**. In dit kleurrijke paradijs was niet alleen een shitload aan nieuwe games te vinden, maar tevens de beste ratio 'boothbabes per bezoeker'. (Mede) daarom bleef het er de hele E3 lang retedruk; een succesje dat Nintendo ook wel kon gebruiken.

GROOTSTE VERRASSING

Ik vond het verbazingwekkend om te zien hoe goed Wouter kleren kan opvouwen. En dat Florian haar heeft.
Wat? Moet het over games gaan? Okay, in dat geval kies ik voor **Call of Duty: Advanced Warfare**, dat me na jaren van quasi-vernieuwing en valse beloften weer eens positief verrast. De gameplay is gevarieerd en de engine dynamisch: precies waar ik al tijden naar smacht. En heb je die focking wapens horen blaffen? Chapeau, Sledgehammer!



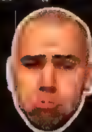
DE ZWARTE PAGINA

E3 MOET E4 WORDEN



Leuk, drie dagen hollen van afspraak naar afspraak, maar je mist daardoor altijd wel een paar vette games. Het is simpelweg onmogelijk om alles te checken. Bovendien zijn er altijd nog verborgen pareltjes die je door de haast simpelweg over het hoofd ziet. Alleen voor alle indie-games op de Sony booth had je al bijna een hele dag nodig, dus daarom pleit ik met directe ingang voor de E4.

DE BEURSINDELING



Simpel gezegd was de floorplan van de 2014 E3 best wel kut. Grote, lompe stands benamen iedereen het overzicht, zorgden ervoor dat de hallen heel klein aanvoelden en dwongen de bezoekers zich door bottlenecks te persen! Als je tussen de Nintendo en Sony stand doorliep, kwam je uit op een doodlopend, geestdodend hoekje. Naast de Microsoft stand was net zo'n saaie spot te vinden waar geen attendee dood gevonden wilde worden. Wat een lelijkheid!
Een E3 moet een goede flow hebben, moet VOL zitten met lui en lichten, moet een eenheid zijn. Dit jaar leek het alsof alle uitgevers zichzelf bewust wilden afschermen van de rest, als een zooitje kinderachtige nerds.

NIET TE VRETEN



Tijdens zo'n E3 loop je wat af. Zeker wanneer je er voor het eerst bent en geen idee hebt hoe je bij meeting room 517 of een ander achterafplekje komt. Op een gegeven moment barst je dus van de honger.
Echter, waar ik had verwacht dat de catering bij zo'n mega-evenement redelijk verzorgd zou zijn, kreeg ik een wegtrekker toen ik zag wat er te nassen viel. Kleffe, kale hotdogs van vijf dollar. Een minuscuul stukje pizza voor zeven bucks. En als dieptepunt 'taco's' met rijst voor dik tien dollar. Of beter: pannenkoekjes ter grootte van een iPhone met een paar stukjes lauwe, smakeloze kip.
Het is een godswonder dat ik niet de hele week heb zitten racekakken.

BADGE CHECKING



Een media badge krijgen voor de E3 is blijkbaar niet zo simpel, aangezien er een hoop grapjassen zijn die hun badge aan anderen uitlenen. Het gevolg is dat de security voor de West en South hall elke keer je legitimatie vraagt om te checken of je wel echt recht hebt op die felbegeerde badge. Super irritant als je effe snel van afspraak naar afspraak wil rennen, want je stond soms gewoon in de rij!
Waarom niet gewoon wat strengere controle bij de ingang van de beurs? Iedereen die daar alsnog doorheen glipt, verdient het dan ook om een rondje te mogen lopen op de E3.

TRIPLE-A, MAAR GEEN GAMEPLAY



We wisten het zeker: Sony zou gaan knallen met Uncharted 4. Een epische trailer, met op z'n minst hints naar gameplay. In werkelijkheid werd het een miezerig teasertje van twee minuten, dat meer vragen opriep dan het beantwoordde. Zelda dan? Nog geen zestig - overigens wel adembenemende - seconden. Mass Effect en Star Wars: Battlefront waren niet meer dan wat concept art en alpha footage. Serieus?
Tja, soms is die hele E3 echt alleen goed om jezelf gek te hypen...

PARKEREN? KACHING!



Alsof rijden te midden van die idioten in LA al niet erg genoeg is, is parkeren ook geen pretje. Ja, je kunt vlakbij de beurs staan maar dat kost je 40 dollar per dag! Terwijl dat een dag voordat de beurs begint nog gewoon 10 dollar is!
Het parkeren wordt sowieso ieder jaar duurder. Vorig jaar betaalde je 'slechts' 20 dollar per dag. Volgend jaar zal 't wel 60 smackeronies zijn geworden!

CONCEPTEN



EA introduceerde dit jaar iets nieuws: concepten van games die nog in de steigers stonden, of zelfs dat niet. Deze gamesboer was heel trots op een trailer waarin nog niet eens textures te zien waren! Het was zogenaamd fris, EA wilde breken met de trend van gelikte trailers.
Ik vind het maar belachelijk, dit is gewoon vullen om het vullen. Het is onduidelijk wanneer die games uitkomen, als ze überhaupt uit gaan komen. Wat moeten we hier nou mee?!

ZWETEN ALS EEN DWAAS



Ik snap heus dat het lastig is om de hitte van Los Angeles buiten te houden bij zo'n gigantisch evenement, maar zodra je een stand opliep, kreeg je het spontaan benauwd. Vooral op superdrukke plekken bij Sony, Microsoft en Nintendo was het zweten als een dwaas. Ondanks dat het voor m'n gevoel wat rustiger was dan vorig jaar moest ik regelmatig effe de grote stands af om wat frisse lucht te happen. Zet die airco wat kouder volgend jaar!

NO MORE BEHIND CLOSED DOORS



Nog maar een paar E3's geleden was er een duidelijke scheiding tussen wat bezoekers op de beursvloer te zien kregen, en waar de pers op de bovenverdieping behind closed doors aan blootgesteld werd. Best logisch, want consumenten willen gewoon weggeblazen worden terwijl de pers wat meer de diepte in wil.
Dit jaar werden, meer dan ooit, pers en bezoekers in dezelfde presentaties gegooid, waardoor bezoekers niet alleen als tweede klas boeren werden behandeld, maar de pers in het geval van bijvoorbeeld Dragon Age: Inquisition oppervlakkige presentaties kreeg die niet afgesloten werden met een Q&A. Het risico lopend snobistisch over te komen: scheid ons van het gepeupel!

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

INDIES OP DE E3

Naast het grootse, maar toch ook wel wat voorspelbare, gamegeweld van grootheden als EA, Sony, Ubi en Nintendo, mochten de indies op de E3 weer zorgen voor de diversiteit en wat kleinere, brozere spelconcepten. Jurjen verzamelde vijf indiegames die hem in het bijzonder aanspraken.

NEVER ALONE

Waarop? PS4 / Xbox One / PC

Wie? Upper One Games, een nieuwe studio van mensen die eerder belangrijk werk verrichtten aan de Tomb Raider- en Socom-series.

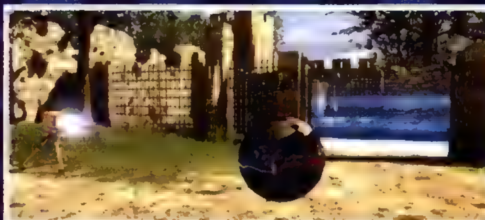
Wat? Deze 2D-platformer stuurt je met het meisje Nuna en haar poolvossen-vriendje door woeste sneeuwlandschappen. Om de puzzels op haar weg op te lossen, moet je wisselen tussen het meisje en de vos, of - beter nog - de co-op-stand spelen.

Wonderschoon: Het is een cliché, ik weet het, maar Never Alone oogt dus écht als een prentenboek dat tot leven komt.

Wanneer? Q3 2014

weetje • weetje

Upper One Games is speciaal opgericht om - met hulp van de overheid en twee oorspronkelijke verhalenvertellers uit Alaska - hun sprookjesachtige eskimospel te maken.



THE TALOS PRINCIPLE

Waarop? PC / PS4

Wie? Croteam, de makers van de Serious Sam-serie. Maar qua toon en tempo is The Talos Principle zo'n beetje het tegenovergestelde van Serious Sam.

Wat? Zwervend over een zonnig eiland tref je merkwaardige hi-tech puzzels, wat toch wel erg lijkt op 'die andere grote indiegame in de maak': The Witness, van de maker van Braid. Maar met z'n natuurkundige puzzels heeft The Talos Principle ook wel wat van Portal.

Wie of wat ben je? Dat is de vraag die je in dit spel vooruit drijft. Een stem uit de hemel zwengelt het mysterie aan. Als je een computer bedient, zie je dat je robothanden hebt.

Wanneer? Q4 2014

weetje • weetje

The Talos Principle is ontstaan doordat Croteam wat diepere puzzels aan Serious Sam wilde toevoegen. Uiteindelijk bevielen die puzzels zo goed, dat ze er een compleet nieuwe game van wilden maken.

HYPER LIGHT DRIFTER

Waarop? Xbox One / PC / Mac / PS4 / Vita / Ouya / Wii U

Wie? Heart Machine, een nieuwe studio die de volstrekt onbekende animator Alex Preston is begonnen om zijn droomgame te maken.

Wat? Een hommage aan 8-bit en 16-bit games, waarin Preston de beste dingen van zijn favorieten Zelda: A Link to the Past en Diablo combineert en optimaliseert voor een nieuwe generatie.

Wreed: De game heeft een lekker complex en gevarieerd wapensysteem, een coole dash-actie en veel aparte omgevingen om te verkennen, terwijl stijl en sfeer doen denken aan Fez, Sword & Sworcery en de films van Studio Ghibli.

Wanneer? Q4 2014

weetje • weetje

Hyper Light Drifter is begonnen als Kickstarterproject. Het doel was 27.000 dollar, maar dat is ruimschoots overtroffen met een totaal van 645.158 dollar.





INSIDE

Waarop? Xbox One

Wie? Playdead, de studio achter een van de meest duistere, maar ook beste en ontroerendste indiegames ooit: Limbo.

Wat? Inside is net als Limbo een duistere en grimmige 2D-platformer waarin je een breekbaar jongetje bestuurt. Nieuw zijn de 3D-achtergronden die een blik gunnen op een dystopische toekomst. Er is íets meer kleur. En het jongetje heeft zijn zwemdiploma gehaald.

Wrang: Met grauwe industriegebieden, hekken, zoeklichten en zielloos in de pas lopende mensen, schetst de eerste trailer een heerlijk naargeestig beeld.

Wanneer? Q1 2015

weetje • weetje

De game is een timed exclusive voor de Xbox One, maar komt ongetwijfeld ook nog wel naar de PS4 en PC.

VERRE VAN COMPLEET

Natuurlijk is dit overzichtje van veelbelovende indiegames verre van compleet. Elders in deze PU kun je bijvoorbeeld ook al wat lezen over grote blikvangers No Man's Sky en Ori and the Blind Forest. En Google maar eens op *Apotheon*, *Broforce*, *Axiom Verge*, *Get Even*, *To Leave*, *Abzu* en *Road not Taken* als je meer toekomstig indie-leuks wilt zien.



TITAN SOULS

Waarop? PS4 / Vita

Wie? ClawMark. Inderdaad, nooit van gehoord.

Wat? Titan Souls is - net als inspiratiebron Shadow of the Colossus - een eindbazengame. Je betreedt een tempel met in elke kamer een andere eindbaas, en zie die maar eens te verslaan. Net als bij Zelda moet je steeds een beetje puzzelen om de zwakke plek van zo'n baas te onthullen. Maar qua moeilijkheidsgraad gaat dit meer richting Dark Souls.

Weinig: Dit is alles wat je in Titan Souls kunt: lopen, rennen, een koprol maken, slechts één pijl schieten, en die pijl weer oppakken of naar je toe laten zweven. That's it. En meer dan één HP zal je ook niet krijgen.

Wanneer? Q1 2015



weetje • weetje

De eerste versie van Titan Souls stond in drie dagen op de kaart als gamejamproject. Die had toen vier eindbazen, het voltooide spel krijgt er twintig.



Toen ik in 2002 voor 't eerst Ico speelde, was dat een onthutsende ervaring. Sindsdien hebben eigenlijk alleen Shadow of the Colossus en Dark Souls vergelijkbare emoties bij mij losgemaakt. Maar omdat Ico de eerste game was die me op die manier raakte, lijkt het me meer dan terecht om voor deze game een monument op te richten.

JURJEN Z'N GAME-MONUMENT

ICO



Weet je het nog? Dat begin van Ico? Hoe dat gehoornde jochie door een groepje mysterieuze mannen (ridders? priesters?) naar een kasteel werd gebracht en opgesloten, hoogstwaarschijnlijk om daar te sterven en weg te rotten? Anders dan gebruikelijk bij videogames, voelde ik geen seconde de drang om dit intro te skippen.



En vanaf dat aangrijpend mooie en mysterieuze begin, volgde het ene boeiende moment na het andere. De ontsnapping. Voor het eerst met dat jochie rennen en springen door die imposante, torenhoge omgeving. Dat witte meisje in de kooi.

Toen ik in maart 2002 voor de eerste keer met dat meisje aan mijn hand naar buiten liep, realiseerde ik me dat dit spel de wereld zou gaan veranderen. Of in elk geval: mijn wereld zou veranderen. Al hád veranderd.

Na een lange zit van zo'n zeven uur bleef ik sprakeloos achter, daar op mijn rode bank, me afvragend waarom deze sobere game mij achterliet met de rijkste en diepst beleefde emoties die een game me ooit had geschonken.

Ico leerde me in 2002 dat een game méér dan een game kon zijn. Terwijl hij toch zo veel minder was dan de andere games die ik tot dan toe had gespeeld.

Belabberde gevechten

Er is geen uitleg, geen verteld verhaal. Er zijn nauwelijks dialogen. En de dialogen die er zijn, zijn in een onbekende taal.

> **"Een game die twaalf jaar na release nog steeds een even onconventionele als onthutsende ervaring blijkt te zijn."**

De game heeft slechts één omgeving (een, toegegeven, behoorlijk fors kasteel), één soort vijanden (schaduwwezens), twee wapens (een stok en een zwaard) en een nogal belabberd vechtsysteem, dat eigenlijk inhoudt dat je dicht bij zo'n vijand moet gaan staan en op de knop moet blijven drukken om hem (tijdelijk) weg te meppen.

De momenten tussen die belabberde gevechten door worden gevuld met weinig baanbrekende platformactie, puzzelgedoe met schakelaars, en het op sleeptouw nemen van een onnadenkend en hulpeloos meisje, daarbij nogal eens tegengewerkt door een eigenzinnige camera.

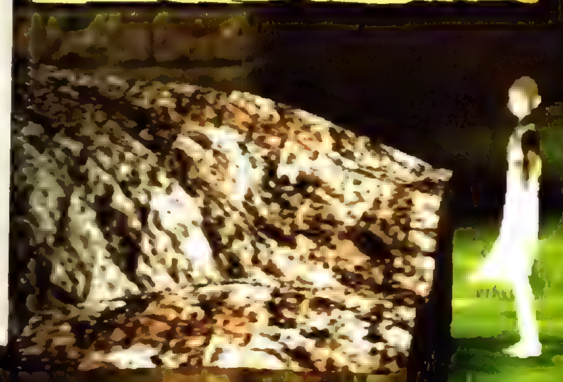
Het is inmiddels twaalf jaar later. Ik heb Ico daarnet voor de vierde keer uitgespeeld. Weer blijf ik sprakeloos achter, daar op mijn bank. Een andere bank inmiddels. Deze is wit. Of eigenlijk is hij crème, maar daar gaat het niet om. Dit artikel gaat over Ico, een game die twaalf jaar na de Europese release nog steeds een even onconventionele als onthutsende ervaring blijkt te zijn.

Groter dan groot

De graphics. Of je nou de HD-versie speelt of niet, die zijn noch steeds subliem. Met een hoofdrol voor het levendige spel met schaduwen, belichting en overbelichting, dat ervoor zorgt dat de grauwe, eentonige omgevingen nooit saai of deprimerend worden.

En wat te denken van de animaties? In Ico zag ik voor het eerst geen videogamefiguur maar een echt mens rennen in 3D. Zoek maar eens







een YouTube-filmpje van Ico, en kijk door je oogharen. Daar rent een jongetje.
Let ook eens op de subtiele camerazwenkingen en wisselingen van perspectief, die de omgevingen groter dan groot en het jongetje kleiner dan klein doen lijken.
En vergeet niet het geluid wat harder te zetten. Zodat je hoort dat het spel niet direct met muziek maar vooral met onheilspellend gezoem, omgevingsgeluiden van zee, vogels en echo's je het gevoel geeft dáár te zijn. Dáár, op die mysterieuze plek die ik me vaag meen te herinneren uit de nachtmerries van mijn kindertijd. Een groot, prachtig kasteel met vreemde mechanieken... dat eigenlijk een enorme gevangenis is.

Medelijden

Gevangenissen zijn niets nieuws in avonturenspellen. Vaak zijn het kerkers. Of kamers die gesloten blijven totdat jij een bepaalde fysieke of intellectuele hindernis hebt overwonnen.
Het gevoel gevangen te zitten, niet verder te komen, is niet alleen in videogames iets algemeens. Het is een heel basale, nogal dierlijke emotie eigenlijk. Iedereen heeft wel iets om uit te willen ontsnappen, of het nou een feitelijke gevangenis, verslaving, kutbaan, een woonplaats als Assen, financiële schuld, slechte relatie of andere ellendige situatie betreft.
Ico speelt even zuiver als beklemmend in op dit algemene motief, en voegt daar iets heel menselijks aan toe: medelijden. Het gevoel dat je niet alleen moet zorgen voor jezelf, maar ook voor de ander, die er misschien nog wel beroerder aan toe is. Het aanraken van die ander, ermee verbonden zijn, willen zorgen en beschermen; juist door de schaarste aan conventionele game-elementen en andere afleidende opsmuk, zijn deze emoties in Ico zuiverder dan in elke andere game te beleven.

"Ico is veel meer dan een spel. Het heeft op mij dezelfde werking als échte literatuur, of échte kunst."

Stom spel

De voornaamste ontwikkelaar van Ico heet Fumito Ueda. Tijdens een interview noemde hij het kasteel ooit eens een 'allegorische omgeving', maar hij heeft naar mijn weten nooit de precieze betekenis van zijn allegorie (waarin abstracte begrippen worden verbeeld door concrete personen of voorstellingen) uit de doeken gedaan. Dat moet ook niet, natuurlijk. Ik zal er hier ook niet naar gissen. Zo blijven de mooie momenten uit het spel hun mysterieuze waarde behouden, en mag iedereen ze naar eigen inzicht interpreteren. Of juist alleen maar beleven.
Ik kan me voorstellen dat iemand die op zoek is naar een videogame met zo veel mogelijk verhaal, levels, vijanden, wapens, gevoelens van macht, scores en variatie Ico maar een



stom spel vindt. Dat is het ook. Tenminste bezien vanuit dat zielloze spelletjesperspectief. Maar tegelijk is Ico veel meer dan een spel. Het heeft op mij dezelfde werking als échte literatuur, of échte kunst.
Ico is in mijn beleving vergelijkbaar met een gedicht als de Odyssee, een boek als 1984, een schilderij als Korenveld met Kraaien, een muziekalbum als The Wall, een film als Festen en een tv-serie als Breaking Bad.
In die zin dat al die onthutsende werken mij als een ander mens achterlieten, zonder dat ik precies begreep waarom. ✖

MAAR WAAR BLIJFT THE LAST GUARDIAN?

Wellicht tegen beter weten in, had ik toch een beetje hoop dat Sony op de E3 iets van The Last Guardian zou laten zien. Dit zou na Ico en het al even onthutsende Shadow of the Colossus namelijk de derde game van Team Ico moeten worden. Een game waarin je als jongetje vriendschap sluit met een gigantisch vogel/hond-achtig wezen.
Het zag er allemaal al meer dan geweldig uit, toen The Last Guardian in 2009 middels een prachtig filmpje voor de PS3 werd aangekondigd. Er werd toen gezegd dat de game in 2011 zou verschijnen, maar dat jaar is inmiddels al voorbij, net als 2012 en 2013. En aangezien de game niet op de laatste E3 aanwezig was, zal hij in 2014 dus ook wel niet komen.
Maar... 'Hij bestaat. Het team werkt er hard aan.' Woorden die Shuhei Yoshida, het wereldwijde hoofd van Sony's studio's tijdens de afgelopen E3 uitsprak. 'Laat ik er dit over zeggen. Als we een titel cancellen die we al hebben aangekondigd, dan maken we dat wel bekend. Maar dat is dus niet het geval.'
Er is dus nog steeds wat ruimte om tegen beter weten in te blijven hopen.





DEEL 1 ALS BEGINNER

ZELF EEN GAME MAKEN

Een eenvoudige game maken. In je eentje. Onervaren. Zou dat kunnen, tegenwoordig? Jurjen besloot het eens te proberen. Maar hij wilde er hoogstens vijftien uur aan kwijt zijn. En zo begon hij zonder enige kennis van zaken aan een avontuur dat waarschijnlijk heel wat langer dan vijftien uur gaat duren.

In een Facebook-groep met veel Nederlandse spelontwikkelaars plaats ik een bericht. 'Vrienden, ik wil een game maken', schrijf ik. 'Om twee redenen. Ten eerste omdat ik een game wil maken. Ten tweede omdat ik over de ontwikkeling ervan een artikel wil schrijven in Power Unlimited.'
Ik schrijf ook dat het een simpel 8 bits-spel moet worden. Dat ik er drie dagen, in totaal zo'n vijftien uur, aan wil besteden. Dat het me leuk lijkt lezers te informeren over hoe zoiets werkt, en te prikkelen het zelf eens te proberen. Dat ik niet kan programmeren, en ook niet van plan ben dat te gaan leren.
'Maar', zo schrijf ik verder, 'als ik het goed heb begrepen, bestaan er programma's die je wat standaard tools aanreiken om zonder te programmeren je eigen levels en characters enzo te maken, right?'
Als ik twee uur later ga kijken, blijken 52 mensen mijn bericht leuk te vinden en heb ik 38 reacties. Bij het lezen van de reacties begin ik licht te zweten. Waar ben ik in hemelsnaam aan begonnen?


Jurjen kwam er al snel achter dat er bij het maken van een game wel wat addertjes onder het gras schuilen.

HOOPVOLLER

'Het is zeker moeilijk een game te maken in welk programma dan ook in drie dagen zonder ervaring', schrijft iemand die blijkbaar meer verstand heeft van programmeren dan van mooie zinnen. 'Het lijkt mij erg lastig om iets speelbaars over te houden na vijftien uur als totale leek', schrijft een ander. 'Zelfs al heb je een handige GUI-based coding IDE, dan ben je toch al zeker een paar uur zoet met het wegwijs worden in een dergelijk pakket.'
Veel mensen raden mij aan om mee te doen aan een gamejam, of nodigen mij uit om onder hun begeleiding iets te maken. Goed bedoeld allemaal, maar niet geschikt voor het artikel dat ik wil schrijven en de missie die ik mijzelf heb gesteld. Gelukkig zijn er ook mensen die wat hoopvoller over mijn eenzame beginnersmissie gestemd lijken te zijn.
'Ik denk dat je met Stencyl wel een eind kan komen', schrijft de een. 'Construct 2 is briljant voor de non-coder', schrijft de ander. En er worden meer programma's aangeraden. Zoals Game Maker, Scratch, Ogmo, RPG Maker, GameSalad, UDK en Unreal 4 (reactie eronder: 'Jurjen wil een game met 8-bits graphics en 2D gameplay maken, wat moet ie in godsnaam


De eenvoudigste manier om de grondbeginselen van het programmeren te leren, is via het project Hour of Code.

STENCYL

Een eenvoudig programma dat je met een heldere tutorial leert hoe je omgevingen maakt van 'Tiles', en hoe je het gedrag van je gamepersonage ('Actor') kunt beïnvloeden. Je hoeft daarbij geen werkelijke code te gebruiken, maar knutselt met Engelse zinnetjes en getalletjes. Dit programma is gratis; pas als je je meesterwerkje wil publiceren (dit kan op iOS, Android, Mac of PC) moet je dokken.
www.stencyl.com



met een first-person shooter engine?'). Ik besluit gewoon eens een paar van die programma's te proberen.

GEKUT

Nadat ik in Stencyl de tutorial (waarin ik met voorbewerkte materialen een 'spel' maak dat me met een monstertje op andere monsters laat springen) heb doorlopen en zelf zoiets wil maken met een stuiterbal, ontstaan de problemen. Het aan Stencyl verbonden hulpprogramma Pencyl om dingen in te tekenen, opent niet. Of, nou ja, het opent eventjes, en slaat dan weer dicht. Na een uur kutten, heb ik een ander tekenprogramma aan Stencyl verbonden. Maar hierin lukt het me niet kleuren te kiezen. Ik zal je de rest van mijn gestuntel in Stencyl en andere programma's besparen, maar geloof me: dit soort dingen vreet tijd. En geestdrift.

's Avonds in de kroeg verzucht ik tegen een ervaren ontwikkelaar: 'Het lastigste en vermoeiendste vind ik niet eens de programma's zelf, die zijn helder genoeg, maar het gekut eromheen. Dat dingen soms gewoon niet doen wat ze moeten doen.'

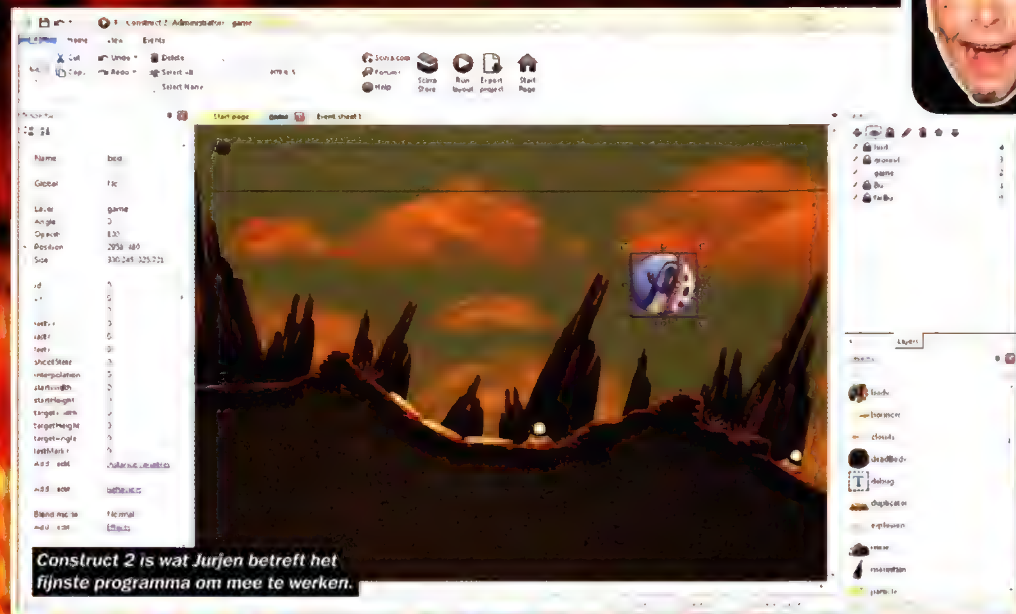
De ontwikkelaar knikt begrijpend. 'Maar zo gaat dat altijd hoor, ook bij ervaren ontwikkelaars. Je voegt een boompje toe waardoor opeens de hele resolutie van het spel omlaag gaat, dat soort dingen. Je bent vaak meer tijd kwijt aan het oplossen van dat soort problemen dan aan het werkelijke ontwikkelen en programmeren.'

Vreemd genoeg vind ik zijn opmerkingen eerder geruststellend dan zorgwekkend; ik heb wat minder het gevoel dat al dat tijdverlies aan mij ligt.

CONSTRUCT 2

Net zo gratis en eenvoudig als Stencyl. Dat dit programma mijn voorkeur heeft, is waarschijnlijk een smaak-ding, al moet ik zeggen dat de tutorials van Construct 2 ook wel heel lekker in elkaar zitten; ik had bij Stencyl toch wel iets vaker het gevoel dat ik dom was. Nadeel van Construct 2 is dat het alleen draait op PC, niet op de Mac waar ik het liefst op werk.

www.scirra.com/construct



Construct 2 is wat Jurjen betreft het fijnste programma om mee te werken.

BLIZZARD

Inmiddels heb ik mijn missie een beetje aangepast. In dit eerste artikel presenteer ik niet mijn eerste spelletje, maar de mogelijkheden die je als leek hebt om zelf games te maken. Ik zou zeggen, neem eens een uurtje de tijd om de tutorial van zo'n programma te doorlopen. Je hebt dan in elk geval een globaal inzicht in hoe games worden gemaakt, en krijgt misschien net als ik wel zin om ermee aan de slag te gaan.

weetje • weetje

Voor consolebezitters die ook graag knutselen: op de E3 werd voor elk van de drie nieuwste tv-consoles een titel gepresenteerd die je zelf levels (en meer) laat maken: Mario Maker voor de Wii U, Project Spark voor de Xbox One en LittleBigPlanet 3 voor de PS4.

GAME MAKER

Dit programma, ooit nog eens in elkaar gezet door de Nederlander Mark Overmars, is iets complexer dan Stencyl en Construct 2, maar nog steeds eenvoudig genoeg om als leek mee te beginnen – al moet je er wel meer in doen en oefenen om dingen voor elkaar te krijgen. Het is zeker een aanrader als je 'voor het echie' wil gaan; de games van Vlambeer worden bijvoorbeeld in Game Maker gemaakt. Sinds 6 juni is de uitgebreide 'Studio'-versie van Game Maker gratis te downloaden.

www.yoyogames.com/studio

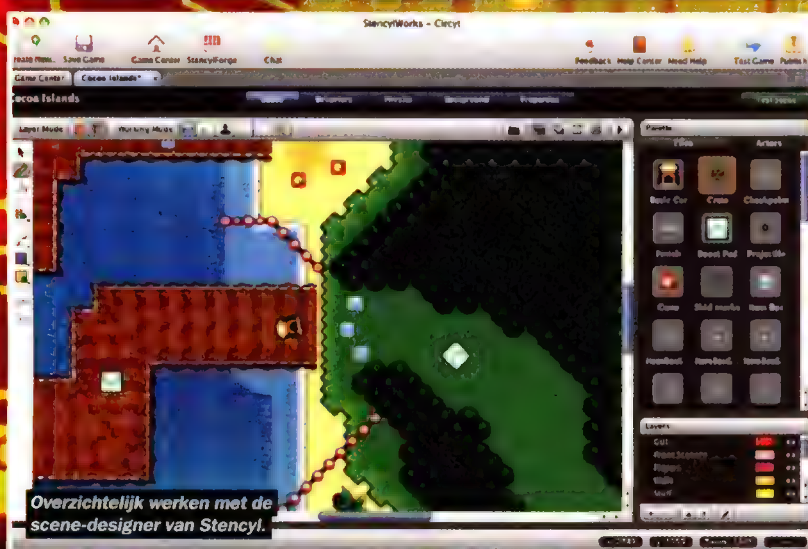
HOUR OF CODE

De eenvoudigste manier om de grondbeginselen van het programmeren te leren, is via het project Hour of Code. Met begeleidende filmpjes van o.a. Bill Gates en Mark Zuckerberg leer je oersimpele opdrachtregeltjes te combineren om een Angry Bird bij een varken, of een zombie bij een zonnebloem te krijgen. Als dit eerste uurtje 'programmeren' op basisschoolniveau je is bevallen, kun je meteen verder met een volgende, diepere cursus van twintig uur. Je moet een petitie ondertekenen om toegang tot Hour of Code te krijgen en wat typisch Amerikaanse celebrity-blijheid over je heen laten komen, maar het is allemaal de moeite waard.

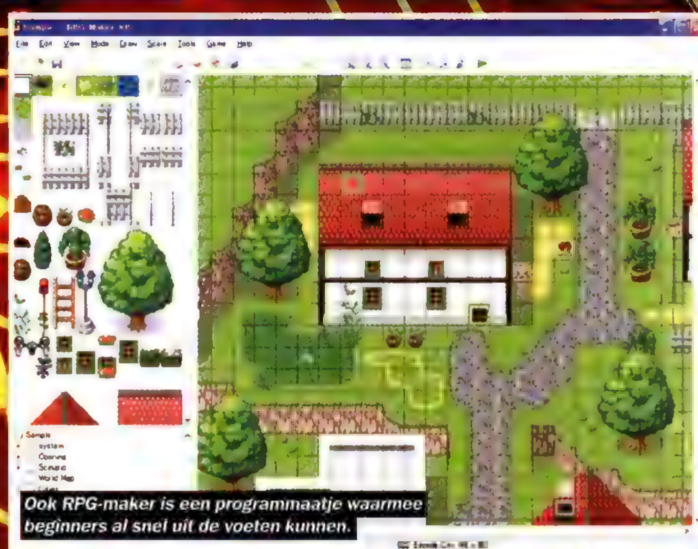
www.code.org

Want die zin heb ik nog steeds. Maar het belangrijkste wat ik tot nu toe heb geleerd, is dat ik die zin, en mijn plezier in het uitvogelen van deze nieuwe materie, niet moet vergallen met een wurgende, zelf opgelegde deadline.

Ik ga rustig verder in Construct 2 (wat mij betreft het fijnste programma), en ik laat je volgende maand wel weten hoe ver ik ben gekomen. De game is tenslotte pas af, als ie af is. Zie je, ik begin al de praatjes van een echte pro te krijgen! ✖



Overzichtelijk werken met de scene-designer van Stencyl.



Ook RPG-maker is een programmaatje waarmee beginners al snel uit de voeten kunnen.

AMD

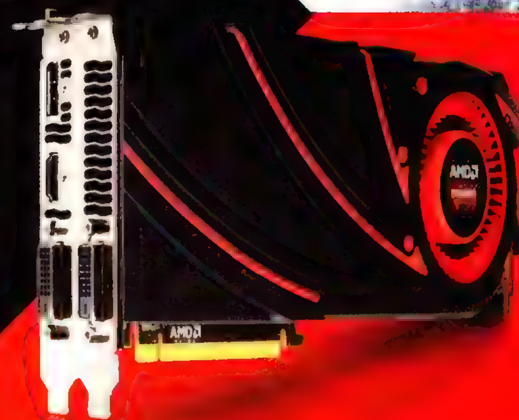
BATTLEFIELD 4

VERKLAAR DE TOTALE OORLOG.

Dompel jezelf onder in de real-time oorlog van Battlefield 4™ met ragscherpe grafische beelden en hoge prestaties die alleen AMD APU's, AMD FX Processors, AMD Radeon™ Graphics en AMD Radeon™ geheugen kan leveren.

Ervaar totale immersie met AMD Eyefinity multi-display technologie en heb controle over het hele slagveld met ongeremde prestaties en snelheid.

BATTLEFIELD 4™ AVAILABLE NOW ON
WWW.ORIGIN.COM/BATTLEFIELD















REVIEWBLAD

TOPSCORE

WORLD OF TANKS BLITZ (PAG. 072)





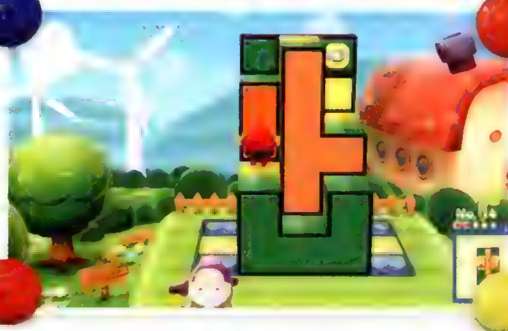
DIKKE TIETEN

HYPERDIMENSION NEPTUNIA: PRODUCING PERFECTION (PAG. 070)



STIEKEM SCHIETEN

SNIPER ELITE 3 (PAG. 068)



PUZZELEND GENIETEN

PULLBLOX WORLD (PAG. 069)

* SNIPER ELITE 3
* PULLBLOX WORLD
* HYPERDIMENSION NEPTUNIA: PRODUCING PERFECTION
* ATELIER RORONA PLUS: THE ALCHEMIST OF ARLAND
* COMPANY OF HEROES 2: WESTERN FRONT ARMIES
* WORLD OF TANKS BLITZ

OOK GESPEELD

* FLUID SE
* VALIANT HEARTS
* POKÉMON: ART ACADEMY
* RESOGUN HEROES
* INAZUMA ELEVEN GO LIGHT
* WILDSTAR
* MOTOGP 14
* ENTWINED
* BLAZBLUE: CHRONO PHANTASMA
* SHOVEL KNIGHT
* TRANSFORMERS: RISE OF THE DARK SPARK
* ANOTHER WORLD - 20TH ANNIVERSARY EDITION
* ANGRY BIRDS: EPIC
* FARMING SIMULATOR 2014
* JET CAR STUNTS

Mijn 5 Centen - Er zijn een hoop gamers die vinden dat 2014 maar een beetje een matig jaar is als je kijkt naar de releases, en ik kan me daar wel iets bij voorstellen. Met name veel van de next-gen games zien eruit als PS3/Xbox 360 spellen met een strakkere resolutie.

De PS4 en Xbox One zijn dan ook nog erg jong en het werd op de E3 van dit jaar maar weer eens duidelijk dat de echte next-gen games met echte next-gen vibe pas in 2015 uitkomen.

Is 2014 dan inderdaad zo'n slecht jaar voor ons gamers? Ik vind van niet. Er komen heus nog wel een paar vette titels uit, alleen moeten de next-gen consoles duidelijk nog effe op stoom komen.

Het is dan ook bullshit om nu al te roepen dat de PS4 en Xbox One te weinig vooruitgang bieden ten opzichte van de PS3 en Xbox 360. Het duurt nou eenmaal altijd een tijdje voor nieuwe consoles hun waarde bewijzen, maar dat vergeten wij enthousiaste gamers weleens.

Ik heb op de E3 de toekomst gezien en die zag er verdomd strak uit. Nog effe geduld dus! - Florian



SNIPER ELITE 3



Het heeft iets tragisch; die inhoudsloze spierbonken die wij onder de knoppen krijgen in games mogen alleen maar knallen, beuken en one-liners spuwen. Daarom geeft onze Tjeerd Karl Fairburne uit Sniper Elite 3 net effe iets meer tekst dan een one-liner.



"Hallo, ik ben Karl Fairburne, een Amerikaan. Geen typische Amerikaan hoor, nee, vergis je niet, ik ben het type dat zich belangeloos inzet voor de wereldvrede. Ik heb een klein hartje, al zou je dat op het eerste gezicht niet zeggen als je me tegen zou komen. Ik verberg mijn onzekerheid namelijk achter een masker van onverschilligheid en daarom roep ik af en toe domme dingen. Veel mensen noemen mij daarom een wandelend cliché, maar ach, laat ze maar, ik noem het gewoon goede camouflage. Ik zeg altijd maar zo: beter een wandelend cliché dan een tongzoen van Hitler. Haha.

Nazi Duitsland niet zo gezellig

Het is niet dat ik de problemen opzoek, maar ik heb in mijn leven al heel wat meegemaakt. Zo was ik laatst nog in Nazi Duitsland, vermomd als Duitse sluipschutter. Dat viel wat tegen overigens. Ik had grote verhalen gehoord over het Derde Rijk, maar ondanks dat ik me er wel heb vermaakt, was het niet je-van-het. Het zijn gewoon niet zulke gezellige jongens, die Nazi's.

"Ik snap niet hoe je dit grof en sadistisch kunt noemen, het is gewoon kunst!"

Nee, geef mij dan maar het mooie Afrika, waar ik nu ben. En ook al lopen die Nazi's hier óók al rond (tja, zand genoeg om kuilen te graven), ze zitten gelukkig niet telkens op m'n lip. Ik heb er zelfs een spelletje van gemaakt om de Nazi's te ontwijken, en dat kan prima hier! Ik kan huisjes binnensluipen, meerdere grotten ontdekken en die Duitsers hebben hier ook genoeg kistjes neergezet waar ik achter kan gaan zitten.



Zoals zo vaak ging alles bij hem weer het ene oor in en het andere oor uit.

Nazi's met humor

Nou wil ik nog wel effe een boekje open doen over die Nazi's, want dat zijn niet de slimste jongens. Er wordt weliswaar beweerd dat hun officieren iets meer herseninhoud hebben dan de rest, maar dat moet ik stellig ontkennen; deze gasten hebben het IQ van een ondergekwijlde dropsleutel. Neem hun leider, de 'Führer' bijvoorbeeld, die heeft niet eens door dat ze dagelijks schoensmeer op zijn scheermesje smeren. Loopt ie de hele tijd rond met een belachelijk snorretje, haha! Er zijn dus wel een paar Nazi's met humor, gelukkig.



Zeker weten dat hier iemand het hoekje om gaat.

Grof en sadistisch

Mensen zeggen wel eens dat ik een grofte, sadistische klootzak ben. Dat vind ik niet zo leuk, woorden kunnen best pijn doen, weet je. Ieder huisje z'n kruisje, zeg ik altijd maar. Er zijn mensen die het leuk vinden om te korfballen, bijvoorbeeld, of neem Lothar, die draagt in het weekend sexy lingerie. Nou, ik vind het leuk om Duitsers in hun ballen te schieten en van dichtbij te kijken hoe dat er precies uitziet.

De menselijke anatomie is zo interessant joh, weet je wat je daar wel niet allemaal van kunt leren? Soms schiet ik ze ook wel eens in hun kop, hart, longen, nieren of nek, dat is zo mooi eigenlijk! Kun je precies zien hoe die organen openspatten, botten worden verpulverd en hele lichamen worden verminkt door een zo'n klein kogeltje. Ik snap niet hoe je dat grof en sadistisch kunt noemen, het is gewoon kunst!"

weetje - weetje

Een review die wellicht wat meer inhoudelijk is, vind je op onze site. Check: ***www.pu.nl/sniper3review***

SCORE 75

Ik weet, het is niet voor iedereen weggelegd, maar als je er een beetje van houdt om in alle vrijheid met chirurgische precisie te experimenteren op Duitsers, moet je het Afrika van 1942 zeker met een bezoekje vereren.

KARL



De singleplayer heb je uit in een uurtje of negen, daarna kun je nog los in de uitgebreide multiplayer.

9+ UREN



BASICS

TACTISCHE SHOOTER
REBELLION / SEGA
1 - 12 SPELERS
OUT NOW

PULLBLOX WORLD

Om de Wii U echt effe een boost te geven, zou Nintendo het populaire Mario Kart 8 deze maand eigenlijk moeten opvolgen met nóg zo'n topper. In plaats daarvan speelde Jurjen deze maand een port van een handheldgame.





Ik heb ooit vakantiewerk gedaan in een winkel met huishoudelijke artikelen. Zei ik soms als ik thuiskwam: 'ik heb vandaag iemand een trap verkocht'. Ja, lieve PU-lezers, ik heb inderdaad altijd al ontzettend veel gevoel voor humor gehad.

Wii U | REVIEW

Als je Pullblox en Fallblox nog niet op je 3DS hebt staan, moet je die als puzzelfan vandaag nog downloaden. Het zijn gewoon de beste eShop-exclusieve games die Nintendo heeft uitgebracht, en ze komen uitstekend tot hun recht op de 3DS.
Je zou verwachten dat Nintendo met dit vervolg Pullblox World, het derde deel in de serie en de eerste voor een tv-console, lekker groots zou uitpakken, zoals het woordje 'World' in de titel eigenlijk ook suggereert. Maar dat valt vies tegen. Je krijgt voor je tientje gewoon hetzelfde voorgeschoteld als in de 3DS-titel Pullblox, zij het in HD, met een wereldkaart en uiteindelijk dan toch nog een paar nieuwe, zij het weinig baanbrekende blokkenmechaniekjes.
Daarbij kun je je ook afvragen of een dergelijk puzzelspel eigenlijk wel zo geschikt is voor een tv-console.

> **weetje • weetje**
> *De Pullblox-spellen worden gemaakt door Intelligent Systems, het topteam achter Fire Emblem, Advance Wars, Paper Mario en het op de E3 aangekondigde Code Name: S.T.E.A.M.*

De top bereiken

Het voelt een beetje onlogisch om in dat nieuwe, overigens erg handige, snelstartmenu van de Wii U op het icoontje van Pullblox World te drukken, terwijl die van Mario Kart 8 er vlak naast staat. Aan de andere kant: een goed spel is een goed spel, op welk systeem dan ook. En dat Pullblox World een goed spel is, staat buiten kijf. Ik zou het zelfs een uitstekend spel willen noemen.
Een typisch Nintendo-spel ook, met z'n kleurrijke vormgeving, eenvoudige opzet én uitdaging. Het doet ook een beetje denken aan Nintendo's allereerste hit Donkey Kong: je moet met je lopende en springende mannetje de top bereiken.
Wat Pullblox World toch weer heel anders maakt dan de meeste Nintendo-games, is dat er geen vijanden zijn. Er zijn alleen blokken. Die blokken kun je met mannetje Mallo maximaal drie plaatsen naar voren trekken, of naar achteren duwen.
Om te beginnen trek je meestal het onderste blok helemaal naar voren, zodat je erop kunt springen en het tweede blok kunt grijpen. Zo bouw je eigenlijk een trap, tot je het kindje op het bovenste blok hebt bereikt.
Een heel simpel gegeven dat in latere levels een klein beetje wordt uitgebouwd met gadgets als schakelaars en teleporters, maar altijd simpel blijft. En je toch steeds weer met je mond vol tanden zet.

> **"Ongelooflijk dat die paar eenvoudige mechanieken telkens weer nieuwe puzzels opleveren."**



Een papegaai met constipatie is aan kakketoe...

Oneervol

Zelfs bij de kleinere, eenvoudige puzzels, moest ik wel eens een kwartiertje kutten om verder te komen. Eigenlijk is het ongelooflijk dat die paar eenvoudige mechanieken van Pullblox toch telkens weer nieuwe puzzels opleveren.



Net als bij de voorgangers op de 3DS kun je een level waar je op vastloopt gewoon overslaan. Desnoods doe je dat bij elk van de 250 levels, totdat je de game hebt 'uitgespeeld'. Maar natuurlijk ga je dat niet doen. Want dat voelt alsof je een tientje van een brug af gooit en kijkt hoe het wegdrijft. En het voelt ook gewoon, eh, oneervol om een level te skippen. Juist door de eenvoud van de puzzelopzet, krijg je zo'n gevoel van, duh, hoe moeilijk kan het zijn? Dus blijf je die blokken maar heen en weer schuiven, je acties terugspoelen (een verdomd handige functie) en opnieuw beginnen totdat je, nét als je op het punt staat de kat van de buren dood te trappen, dan eindelijk tóch de top hebt bereikt. Dat is de kick van het spel. En die werkt verslavend. Maar dat wist ik al van de 3DS-delen.



SCORE 74

Heb je een Wii U maar geen 3DS? Hou je van puzzels? Dan beloof ik je dat je geen spijt zult krijgen als je Pullblox World aanschaft. Maar dan moet je mij ook iets beloven: speel 'm los van tv, op de GamePad. Want dit soort games hoort gewoon op een handheld thuis.

JURJEN



De 250 standaard puzzels houden je wel een tijdje bezig, daarna kun je heel handig puzzels van andere spelers downloaden.

16 UREN



BASICS

PUZZELGAME
INTELLIGENT SYSTEMS
1 SPELER
OUT NOW

PS VITA | REVIEW

HYPERDIMENSION NEPTUNIA PRODUCING PERFECTION

Het zijn vaak kleine mannetjes die op grote tieten geilen. Samuel is daarop geen uitzondering en speelde kwijlend de rondborstige JRPG Hyperdimension Neptunia: Producing Perfection.



In de Hyperdimension Neptunia-games spelen vier godinnen de hoofdrol en dat geldt ook voor Producing Perfection. Vraag me niet in welk genre de game valt, want, eh, ik heb geen flauw idee. Het doel van het spel is om een van de godinnen op te leiden tot popster, zodat ze populairder kan worden dan de schimmige popgroep AKB48. En dit doe je door... heel veel tekst te lezen.



Ik heb zelf niks met grote tieten. Het lijkt me voor vrouwen ook vervelend. Hoogstens dat het handig is dat je meteen weet waar je moet zoeken als je een oorbel kwijt bent of dat je ook na de film altijd nog wat popcorn bij de hand hebt.

Memmen checken

Ik maak geen grap als ik zeg dat er géén gameplay in deze 'game' zit. Het enige wat je doet. is kiezen wat jouw godin in kwestie elke dag moet doen (leren, zanglessen nemen, werken, optreden...) en vervolgens krijg je te lezen wat er die dag gebeurt. *That's it.*

De beloning? Het kijken van videoclips waarin je jouw godin ziet dansen en zingen, in het door jouw uitgekozen pakje. En je mag de camera bedienen, zodat je goed naar haar memmen kunt koekeloeren.

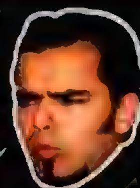
Saai

Het ziet er allemaal superleuk uit, de voice-acting is van een verrassend hoog niveau en de interactie tussen de godinnen is behoorlijk grappig, maar qua daadwerkelijke gaming is dit misschien wel 't saaiste spelletje dat ik ooit heb gespeeld. Dit neemt overigens niet weg dat ik het uitermate respecteer dat dit pure stukje Japanse idol-cultuur toch z'n weg naar het Westen heeft weten te vinden.

SCORE 38

Ik snap dat er mensen zijn die dit vermakelijk vinden (als je het bekijkt als een interactieve manga, tenminste) maar ik behoor overduidelijk niet tot die groep.

SAMUEL



Ik heb in vier uur van Vert een idool gemaakt, maar heb daarbij het gros van de tekst doorgeklikt uit verveling.

4+ UREN



BASICS

INTERACTIEVE MANGA
COMPILE HEART / NIS EUROPE
1 SPELER
OUT NOW

PS3 | PS VITA | REVIEW

ATELIER RORONA PLUS THE ALCHEMIST OF ARLAND

Voor Samuel was dit zijn eerste Atelier-game... maar Rorona Plus is een update van de elfde game in de serie! Zou dat baklapje dan niet te groen zijn om er iets van te begrijpen?



Rorona Plus is een simpele, schattige, gefocuste RPG waarin je niet de wereld hoeft te redden of zoiets dramatisch, maar je simpelweg aan de slag gaat om een betere alchemist te worden.

En dat betekent weinig vechten met monsters en veel rondstruinen door bossen op zoek naar bijvoorbeeld paddenstoelen om potions van te maken.

Verrassend diep

De Atelier-serie staat bekend om het 'craften' van voorwerpen en wapens, en dat zag ik ook heel duidelijk terug in Rorona Plus.

In feite is dit gewoon een game die volledig draait om fetch quests (vind voorwerpen en geef ze aan de juiste persoon) maar dan met een verrassend diep en uitgebreid crafting-systeem.

Je krijgt een recept, verlaat je dorp, zoekt naar de juiste ingrediënten, verslaat vijanden, keert terug naar je winkeltje, flikkert alles in je ketel, en hop, je hebt een wapen. Of een tafel. Of een fles wijn. Leuk.

Verfrissend

Het vechtsysteem is ultra simplistische, turn-based RPG-meuk, maar dan zo simpel dat het daardoor stiekem relaxt wegspeelt. En de sfeer van de game is heerlijk, mede door het prachtige design van de personages en het pittoreske dorpje.

Je kunt deze game niet vergelijken met grootheden uit het genre, zoals een Persona 4 of een Ni no Kuni, maar dat pretendeert het ook helemaal niet te zijn. Verfrissend Japans rollenspelletje, dit!



Ze heeft een cursus snellezen gevolgd. En meteen las ze 'Het Diner' in vijftien seconden. Okay, dat zijn maar twee woorden, maar het is een begin.

SCORE 73

Atelier Rorona Plus is mooi getekend, schattig, simpel en vermakelijk, en niet veel meer dan dat. Perfect spul om de tijd mee te doden dus, vooral als je het op je Vita speelt.

SAMUEL



Dit RPG'tje kun je makkelijk binnen twintig uur uitspelen, maar wie alle verhaallijnen wil zien en flink aan het craften slaat, kan er minstens zestig uur uit halen, hoor.

20 UREN



BASICS

RPG
GUST / TECMO KOEI GAMES
1 SPELER
OUT NOW

COMPANY OF HEROES 2
WESTERN FRONT ARMIES



Volgens velen is Company of Heroes een van de beste RTS-series aller tijden. Voor het vorig jaar verschenen deel 2 is er nu een standalone uitbreiding… met een prijskaartje waar Jan z'n vraagtekens bij zet.



Is twintig euro te veel geld voor een uitbreiding? Tja, dat hangt natuurlijk helemaal af van wat die uitbreiding allemaal te bieden heeft.

Op papier lijkt het aanbod van Western Front Armies - een multiplayer standalone uitbreiding voor Company of Heroes 2 - ietwat aan de magere kant: twee verse legers en acht nieuwe maps. Maar eenmaal spelend met die nieuwe legers in de nieuwe omgevingen ben je voor je het weet uren en uren verder. En dan ben je die twee tientjes waarschijnlijk al lang weer vergeten. Zeker omdat je met die twee verse legers ook gewoon op alle reeds uitgebrachte CoH2 maps kunt spelen.

> **"Als je de originele game al hebt, voelt het een tikkeltje prijzig."**

Amerika versus Duitsland

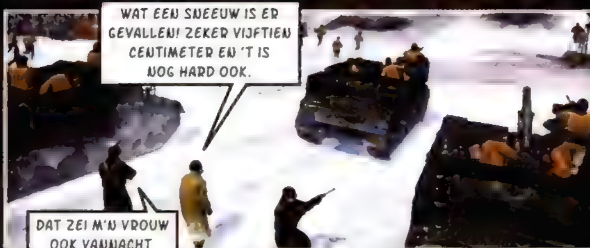
Nadat ik over de ergste schrik heen was vanwege het feit dat de add-on geen verhalende singleplayer content bevat, ging ik aan de slag met de twee nieuwe legers: de Amerikaanse strijdkrachten en het Duitse Oberkommando West. Beide legers zorgen voor een heleboel nieuwe units, wapens, voertuigen en bijbehorende tactieken. Met name de paratroopers aan Amerikaanse zijde, alsook de mogelijkheid om via de lucht wapens te droppen op de maps, zorgden ervoor dat dit leger mijn voorkeur genoot boven de Germanen.

De Duitsers leunen zwaar op gepantserde voertuigen, terwijl de Amerikanen het van hun mobiliteit en infanterie moeten hebben. De Amerikanen hebben een streepje voor in het begin van de game, terwijl de Duitsers gaandeweg steeds lastiger worden om te verslaan (zijn we er toch weer ingetuind!).

Vers bloed

Groot verschil is ook dat de Amerikanen meteen al een basis hebben en gelijk van start kunnen gaan met het innemen van strategisch waardevolle posities. Echter, US soldaten zijn compleet afhankelijk van officieren om de resources in goede banen te leiden.

De Duitsers beschikken over gepantserde voertuigen die ze als mobiele hoofdkwartieren op de map kunnen plaatsen, maar ze zijn een stuk trager dan de Amerikanen.



Dit alles heeft tot gevolg dat beide nieuwe legers zo enorm verschillend zijn dat je echt een totaal andere mindset moet hebben, wanneer je de een of de ander onder je hoede neemt.

De acht nieuwe maps injecteren de bekende gameplay met vers bloed, zijn fraai ontworpen en goed in evenwicht voor beide partijen. Bovendien werken de nieuwe legers ook prima met de reeds bestaande CoH2 content zonder de gameplay-balans te verstoren.



Voordeel

Terug naar de openingsvraag... is twee tientjes (te) duur voor deze uitbreiding? Als je de originele game al hebt, voelt het een tikkeltje prijzig: tien à vijftien euro was gevoelsmatig beter geweest. Anderzijds, als je CoH2 gemist hebt, hengel je met deze standalone uitbreiding een van de beste WO II RTS-games van dit moment binnen. Bovendien kun je desgewenst de legers ook los aanschaffen (voor een tientje per stuk) en dan krijg je toch die zwik reeds uitgebrachte maps gewoon tot je beschikking. Doe er je voordeel mee, zou ik willen zeggen.

weetje • weetje

De community heeft inmiddels eigenhandig meer dan duizend maps gemaakt voor CoH2. Simpel beschikbaar via de Steam Workshop.

SCORE 80

Het gemis aan singleplayer is een kleine domper op de strategische feestvreugde die deze multiplayer uitbreiding zonder twijfel mee naar het front brengt.

JAN



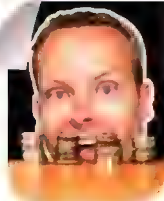
Aangezien je met de twee nieuwe legers op de nieuwe én de reeds bestaande (23) maps mag spelen, ben je hier wel weer een tijdje mee aan 't knallen.

10+ UREN



BASICS

RTS
RELIC ENTERTAINMENT / SEGA
1 - 8 SPELERS
OUT NOW



WORLD OF TANKS BLITZ

GRATIS

Als in een blitzkrieg veroverde Wargaming de gamewereld met hun Free-to-Play shooter World of Tanks. Logisch dat de conversie naar mobiel en tablets dan ook Blitz heet. Maar liggen de tankjes ook lekker in de hand?

Prijs € 0,00

World of Tanks loopt als een tank... uuuh... trein op PC en console. De industrie ziet F2P als de toekomst, maar bij gamers heeft dit genre een nare bijsmaak omdat ingame aankopen vaak hardhandig door je strot geduwd worden. Denk bijvoorbeeld aan Dungeon Keeper, waar EA onlangs zelfs hun excuses voor aanbood.
Developer Wargaming is niet in die valkuil getrapt.

Gekrompen

WoT Blitz is een aangepaste, of beter gezegd ingekrompen, versie van het origineel. Dat wil zeggen iets minder (maar met een kleine honderd nog steeds veel) tanks, kleinere maps (acht in totaal), een aangepaste besturing (linker duim om te sturen, richten en schieten met je rechter vinger), maar wel dezelfde 7 vs 7 gameplay met een zeven minuten timelimit, waarin je een bepaalde positie dient te behouden of de vijand aan schroot moet knallen.

WoT Blitz is multiplayer only en dat is wel iets om rekening mee te houden op tablets en phones. WiFi/3/4G is niet overal aanwezig of altijd even stabiel, en dat leidde bij mijn matches af en toe tot stronttrage tanks of vijanden die onzichtbaar waren, maar wel op je schoten, met alle frustraties van dien.
Ik moet hier echter wel meteen aan toevoegen dat andere mobiele MP-games dit probleem ook kennen en in de meeste gevallen zelfs veel vaker. Ik heb WoT Blitz zowel thuis als in de trein op zowel iPad (WiFi) als iPhone gespeeld (4G) en meestal liep het allemaal vlotjes op 60 fps.

"Wargaming begrijpt hoe je een F2P-game moet maken."

Je kunt zien dat deze tankbattle onder de FIFA-regels valt; de scheids heeft met z'n spuitbusje al aangegeven tot waar die tank mag komen.

De mooiste

Door de kleinere maps zijn de battles in WoT Blitz een stuk korter dan op PC en console en iets chaotischer. Wat niet wil zeggen dat tactiek niet loont, want een goede teamstrategie werkt ook hier veel beter dan tank rushen.
Op de mobiel/tablet zijn inmiddels heel wat tankgames verkrijgbaar, maar WoT Blitz is grafisch de mooiste en meest spectaculaire van allemaal. Vooral op de tablet komt die grafische pracht goed tot uiting. Lekkere explosies en soepel rijdende tanks vullen je scherm in maps die weliswaar compact zijn, maar genoeg plek bieden om tactieken op te zetten.
Op de mobiel vind ik de actie soms wat te priegelig, vooral als er een hoop tanks op een kluitje aan het knokken zijn.



Het komt vaak voor dat garages werkzaamheden op de rekening zetten die nooit gedaan zijn. Bij tanks valt het natuurlijk veel eerder op als ze 'ruitenvloeistof bijgevuld' in rekening brengen...



Ik zou wel een game willen maken met allemaal mannetjes die Henk heten. En dan noem ik mijn spel 'World of Henks'.

Zoals het hoort

De balans tussen zuunigerds en mensen die content kopen om sneller beter te worden, is gelukkig dik in orde. Wargaming begrijpt hoe je een F2P-game moet maken.
Ja, met lappen (iets te hoge prijzen vind ik) ga je sneller, maar niet unfair sneller. Met wat grinden en goed spelen heb je zo een paar lekkere tanks bij elkaar. En Tier 5 tanks zijn met de juiste strategie niet per se veel sterker dan Tier 2 tanks die je met een paar uur spelen al kunt verdienen. Met als bijkomend voordeel dat er op mobiel en tablets meer n00bs rondrijden en je dus snel punten scoort. Dit is F2P zoals het hoort!

WARGAMINGS BLITZKRIEG

Het is nog maar een jaar of twee terug dat de Witrussen van Wargaming ons trakteerden op hun F2P-shooter World of Tanks. En iedereen keek wat meewarig. Maar inmiddels onderschat niemand Wargaming meer, dankzij tachtig!!! miljoen spelers online. Een van dé succesverhalen uit de recente geschiedenis van de game-industrie.

SCORE 84

Hou je van tanks (of gewoon een lekkere knaller op je mobiel of tablet) en heb je geen zin om er geld aan uit te geven, dan is World of Tanks Blitz dé perfecte keuze.

JJ



Dit is typisch zo'n game die je ook over een paar maanden nog af en toe speelt.

15+ UREN

BASICS

TANKBATTLE
IOS / ANDROID
MULTIPLAYER TOT 14 SPELERS
OUT NOW

PULARIA



Natuurlijk stond de E3 in het teken van games, games en nog eens games, maar ook op het gebied van hardware kwamen we heel wat nieuwtjes tegen. Op deze pagina een kleine selectie.

SONY

SONY PLAYSTATION TV



Voorheen bekend als Vita TV, maar nu omgedoopt tot Sony PlayStation TV. Een klein kastje (komt dit najaar uit) dat je PlayStation games laat streamen.
De mini-console kent een HDMI en Ethernet ingang, memory card slots voor Vita geheugenkaartjes en Vita game-cartridges, en de game ondersteunt twee controllers voor multiplayer games.
Er zijn straks drie manieren om te streamen: via de (betaalde) PlayStation Now service, PS4 games via Wi-Fi vanaf een PS4 console, of PS Vita games direct spelen of downloaden. Geschatte prijs: honderd euro.

TURTLE BEACH

DRAADLOOS NEXT-GEN VAN TURTLE BEACH

De Headset-Bazen van Turtle Beach hadden een enorme stand op de E3 en ook veel te melden. Interessant voor next-gen bezitters is de nieuwe Elite 800 headset voor PS3 én PS4 (links), een draadloze DTS headphone met surround sound en active noise cancelling. En hij zit ook nog eens erg lekker.
Voor de Xbox One viel de Stealth 500X met officiële Xbox One licentie op. Ook dit is een draadloze DTS headphone met surround sound en daarmee tevens de eerste in zijn soort voor Xbox One.





PULARIA — MET JE NEUS IN DE TECH

TURTLE BEACH

LICENTIE HEADSETS

Natuurlijk komt Turtle Beach met diverse licentie headsets. Zo zijn daar Call of Duty: Advanced Warfare koptelefoons (drie modellen om precies te zijn), een multiplatform headset van Disney Infinity: Marvel Super Heroes en een PC headset die helemaal Heroes of the Storm van Blizzard 'branded' is.
De mooiste vinden wij echter de Star Wars headsets voor PC. Straks kun je je favoriete held of boef uit het Star Wars universum op je oorschelpen zetten. WOOOOt!



SONY

MOOI WIT IS NIET LELIJK

Zeg nou zelf; als iedereen een zwarte heeft, dan wil je een witte. En als iedereen een witte heeft, wil je een zwarte. We hebben het over spelcomputers natuurlijk (wat dacht jij dan?), en in het bijzonder over de nieuwe PS4 die in een wel heel erg geile bundel samen met Destiny komt.
Zelf noemt Sony het de Glacier White-uitvoering. Hebbuuuuh!



NINTENDO

AMiiBO

Nintendo goes Skylanders en dat is veelzeggend. Het Grote Nintendo dat altijd innovatief en creatief uit de hoek kwam, volgt nu Activision en Disney in hun toys-naar-games strategie. Saillant detail: Skylanders werd ooit exclusief aangeboden aan Nintendo maar men ging toen niet in op het aanbod.
Toch is er één groot verschil. De verschillende Nintendo statues, die er stuk voor stuk fantastisch uitzien - dat moet gezegd worden - zijn niet speciaal gemaakt voor een nieuw spel maar uitwisselbaar met zowel bestaande als nieuwe Nintendo games. Dat maakt de poppetjes dus multi-inzetbaar.
Via de NFC-reader in de Wii U GamePad zijn de poppetjes in Wii U-games te laden. Voor de Nintendo 3DS komt een apart accessoire, dat hetzelfde bewerkstelligt via een infrarood signaal.



OOK GESPEELD

OMDAT ER MEER IS DAN ZON, ZEE, DRANK EN SEKS

FLAMBOYANTE ACTIE OP Z'N BEST



Titel: **BlazBlue: Chrono Phantasma**
Platform: PS3 / PS Vita
Prijs: € 45,00



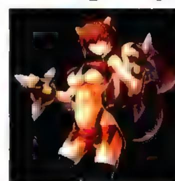
BlazBlue is zó vet. Het is zo'n typisch Japanse gamereeks die het wél verdient om veel groter te zijn in het westen dan het eigenlijk is, mede omdat het **op bijna elk gebied beter is dan zijn westerse concurrenten.**

Chrono Phantasma is het derde deel van de serie (als je updates niet meetelt) en je kunt het 't beste omschrijven als Street Fighter door de ogen van een otaku die aan de LSD zit. Het is dus een 2D-fighter, maar eentje waarin je meerdere keren in de lucht kunt springen en superaanvallen kunt ontketenen waar je bijna een epileptische aanval van krijgt, enzo.

De personages zijn stuk voor stuk zo ontzettend uniek en origineel getekend dat je ze eigenlijk in een volledige anime zou willen bewonderen. (Gelukkig bevat de singleplayer een uitgebreide Story Mode waarin elk personage mooi aan bod komt. Erg tof.) **Antropomorfische eekhoornmeisjes met dikke tieten** en dandy-achtige butlers die in weerwolven kunnen veranderen, dat soort spul. Heerlijk.

Chrono Phantasma is met gemak de meest gepolijste BlazBlue ooit en daarmee, jawel, **wellicht de beste fighter op dit moment** (sorry, Ultra Street Fighter IV). Dit komt onder andere door het nieuwe Overdrive systeem, dat je tijdelijk extra sterk maakt en de koers van een gevecht echt helemaal kan omgooien.
De vijf nieuwe personages zijn stuk voor stuk wreed (vooral Azrael, die met z'n jas vecht) en de muziek is de beste instrumentele power metal die ik in tijden heb gehoord. Ik ben ervan overtuigd dat 'grote broer' Guilty Gear Xrd later dit jaar nog toffer gaat zijn, maar zo niet, dan ga ik dat eigenlijk helemaal niet erg vinden.
Wat is 2014 toch een uitstekend jaar voor fighters!

OORDEEL:
De game is net zo goed als haar borsten groot zijn.



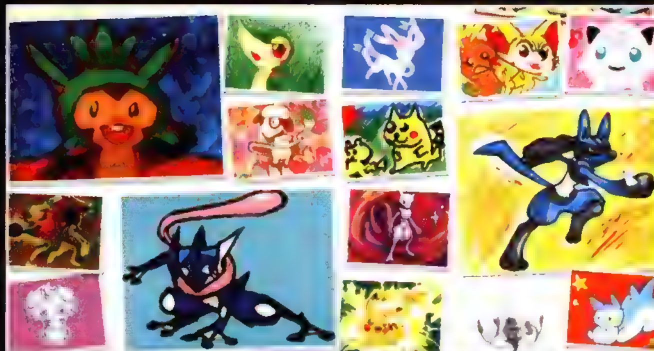
OSHAWOTT MET BLOEDENDE OGEN



Titel: **Pokémon Art Academy**
Platform: 3DS
Prijs: € 37,99

Ooit zat ik op de LTS en leerde ik deuren schilderen. Daar vond ik geen fuck aan, want ik wilde gewoon striptekenaar worden. Of kunstenaar. In het laatste jaar van de LTS had ik me daarom aangemeld voor de kunstacademie in Kampen. Eigenlijk kun je met een LTS-diploma helemaal niet worden toegelaten tot de kunstacademie, maar ze schenen een uitzondering te maken voor uitzonderlijke talenten. En ik vond mezelf best een uitzonderlijk talent. Helaas dachten ze daar bij de kunstacademie in Kampen heel anders over. Met gefronste wenkbrauwen namen ze kennis van mijn schilderijen, met als terugkerend thema **demonische wezens die hoofden van naakte vrouwen rukten**, in de meeste gevallen geflankeerd door vlammen en Bijbelcitaten.
Nadat ik om onbegrijpelijke redenen door de kunstacademie in Kampen was afgewezen, voelde ik een ongelooflijke drang om een wereldoorlog te beginnen, maar uiteindelijk is het toch de gamejournalistiek geworden. En zo raakte ik verzeild in Pokémon Art Academy.

Pokémon Art Academy is eigenlijk geen game maar een reeks interactieve tekenlessen, waarbij je op het virtueel canvas van het touchscreen mag kliederen, terwijl professor Andy op het bovenste scherm met voorbeelden en aanwijzingen je probeert de kunst van het Pokémon-tekenen bij te brengen.
Na een eenvoudige schets van Pikachu's blije smoeltje, volgen negenendertig lessen waarin je steeds weer nieuwe technieken en handige foefjes leert, tot je uiteindelijk bijna levensecht ogende Pokémon gaat airbrushen. **Misschien denk je nu, dat kan ik helemaal niet, maar de grap is dat je dat wel kan.** Zo goed zijn de opbouw, uitleg en hulp die je krijgt.
De geleerde skills zijn tot op zekere hoogte ook buiten het programma bruikbaar, al zullen bepaalde dingen tegenvallen, bijvoorbeeld dat verf aan je hand blijft plakken en je op een echt canvas niet met verschillende lagen en een 'ongedaan maken' knop kunt werken.



Tekenen is een mooie, pure, directe, ontspannende manier om scheppend bezig te zijn, en ik moet zeggen dat het fijn was die stroom van crea-



GEEN EINDE AAN DE HONGERSNOOD





Titel: Jet Car Stunts
Platform: PC / PS3 / PS4 / PS Vita / Xbox 360 / Xbox One
Prijs: NNB

Ee[illegible]. Althans, volgens Jet Car Stunts, het snelheidsduivelspelletje dat eerder furore maakte op iOS en Android. De game is er nu ook voor een heleboel andere systemen; natuurlijk met nieuwe tracks, wagens en speelmodi.

Reden tot champagne spuiten? Ik wil zeggen ja, al is er ook een nee. Maar laten we positief beginnen, want Jet Car Stunts is een prima port. Sneller dan Schumacher in zijn hoogtijdagen, raas je over waanzinnige parcoursen.
Er zitten loopings in. Kurkentrekkers. En soms vlieg je - op hoop van zegen - gewoon een paar seconden door het wolkendek. Voor de rest draait het allemaal om het vinden van de perfecte apex. En da's best tricky, aangezien je niet zozeer rijdt, als wel glijdt. Effe wennen dus, maar juist die [illegible].
Waarom Jet Car Stunts dan toch geen absolute topper is? Omdat prima ports dat nooit zijn. Laat staan dat je er hongersnood mee bestrijdt.

SCORE:

 +  = 7.5



tiviteit weer eens door bepaalde drooggevallen delen van mijn hersenen te voelen trekken. **Het is ook écht cool om Pokémon te tekenen op manieren die ik zelf nooit had kunnen verzinnen**, al blijven het wel Pokémon, natuurlijk. Misschien moet Nintendo eens samenwerken met een third-party voor een Resident Art Academy of Mortal Art Academy, al staat natuurlijk niets je in de weg een Oshawott met bloedende ogen of twee naakte wijven zonder hoofden in de klauwen van Charizard te tekenen.

SCORE 80

GEDOEMD OM BIJ ELKAAR TE ZIJN



Titel: Entwined
Platform: PS4 / PS Vita
Prijs: € 7,99

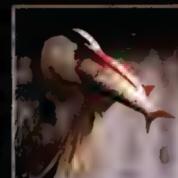


Tijdens de E3 kon ik mijn ogen niet van Entwined afhouden vanwege de **geweldige kleurrijke graphics**. Maar nu ik de game thuis heb kunnen spelen, ben ik er een stuk minder enthousiast over.

Entwined gaat over **de liefde tussen een vis en een vogel** (WTF?) die niet bij elkaar kunnen zijn. Jij als speler moet er voor zorgen dat ze toch samenkomen en dat doe je door de characters heelhuids door de levels te krijgen.
Het lastige is dat je ze beide tegelijk moet besturen met de sticks en daar komt wat oefening bij kijken. Helaas is de gameplay verder zo slap dat je het die moeite vermoedelijk niet waard vindt.

De vis en vogel door de obstakels krijgen, is hoogstens twee levels leuk, maar dan moet je er nog zeven! **Ook de prachtige stijl kan de dodelijke saaiheid niet compenseren.** Het uiteindelijke doel: als je succesvol bent, smelten de vis en de vogel samen tot een soort draak, waarmee je de wereld met kleuren kunt besmeuren!
Het is weer zo'n typische vage Sony indie game die er weliswaar fantastisch uit ziet, maar die je aandacht niet vast kan houden.

OORDEEL:



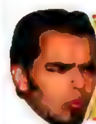
HARCORE SCI-FI WESTERN





Alle (van PU.nl) Flex je vingers en bereid je voor op de meest complete MMORPG sinds tijden. Laat je overrompelen door de actievolle combat, vele (gelaagde) content, kleurrijke cartoony graphics en een uitpuilend questlog.
Voor nieuwelingen wellicht een beetje overweldigend, maar voor de hardcore speler die op zoek is naar iets meer uitdaging sowieso een heerlijke game.
[illegible] pu.nl/WildStarReview

NET ZO 'GOED' ALS DE NIEUWE FILM



Titel: Transformers: Rise of the Dark Spark
Platform: PS3 / PS4 / X360 / Xbox One / Wii U / PC / 3DS
Prijs: € 60,00



Boos. Ik ben heel boos op Activision. Waarom? Nou, omdat ze twee Transformers-series hadden - de games gebaseerd op de verschrikkelijke Michael Bay-films én de uiterst vette Cybertron-games - en die hebben ze nu gefuseerd tot één ding.
Hun nieuwste game doet alsof de Cybertron-games voorafgingen aan de filmgames, waardoor Rise of the Dark Spark dus een soort van uit de hand gelopen flashback is die de twee universums aan elkaar lijmt. Het speelt vergelijkbaar weg als Fall of Cybertron (je moet dit dus zien als Gears of War met transformerende robots) maar dan zonder de charme die die game had.

Een van de dingen die ik verschrikkelijk vind aan de Bay-films is dat alle robots eruit zien als een lelijke orgie van mechanische onderdelen en dat is in deze game dus ook zo. Althans, in de levels die zich op Aarde afspelen. Lelijke, eentonige levels zijn dat trouwens, man. Tig robots afknallen wordt héél snel saai als elke robot op elkaar lijkt en **je niet eens goed kunt zien of het verdomme een Autobot of Decepticon is.**

De game heeft z'n momenten, hoor. Fanfavoriet Grimlock (je weet wel, die mechanische Tyrannosaurus) is bijvoorbeeld erg tof om mee rond te stampen, al benadrukt dat wel het feit dat hij **de enige speelbare Dino-bot is in de gehele game.** Jammer.
En verder? Tja, een beetje knallen is altijd 'wel leuk'. Transformers moet voor mij echter veel meer zijn dan dat. En dat is dit niet.

OORDEEL:



ANGRY AR-PEE-GGGGG!!!!!



Titel: Angry Birds Epic
Platform: iOS, Android
Prijs: Gratis

Komt er ooit een einde aan het succes van de boos kijkende vogeltjes? Voorlopig niet, zo lijkt het. Deze keer gaan de gevederde vrienden op de RPG toer **waarbij goed gekeken is naar (de mobiele versies van) Final Fantasy.**

Dat RPG's prima werken op apparaten met een aanraakscherm mag inmiddels duidelijk zijn, en Angry Birds Epic is hierop geen uitzondering. Je zou zelfs kunnen zeggen dat Rovio haar best doet om op speelse wijze nieuwkomers/onbekenden met het RPG-genre kennis te laten maken. En dat verdient een pluimpje. Angry Birds Rio 3 of Angry Birds Star Wars 5¾ was namelijk een makkelijkere en veiligere keuze geweest.
Het komt erop neer dat je turn-based gevechten krijgt voorgeschoteld waarbij de vogels allemaal hun eigen kracht hebben. Zo zwaait de gele vogel met zijn toverstaf (en elektrocuteert hij de groene biggen) en is de rode vogel de kloeke ridder die andere vogels beschermt en zijn vijanden met een stok mept.

Iedere vogel heeft een attack, defense move en een special attack. Na elk gevecht krijg je een sterrenwaardering en speciale goodies. Zo vergaar je nieuwe wapens en ingrediënten voor drankjes. Daarnaast verdien je muntjes en ervaring waarmee je weer upgrades kunt kopen.
Gaat het allemaal niet snel genoeg dan kun je met echt geld betalen om de boel vlotter te laten verlopen. Heb je daar geen zin in, dan zal je flink wat moeten grinden om verder te komen. Maar goed, dat past sowieso wel bij een RPG.



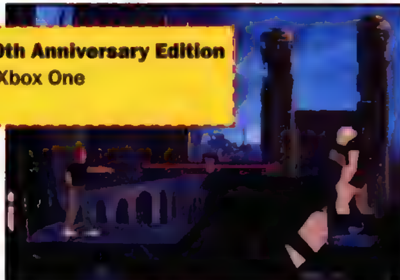
De stijl van Angry Birds is door de jaren heen iets meer slapstick geworden en Epic doet er nog een schepje bovenop. De overzichtskaart is behoorlijk een onoverzichtelijk en de kleuren spatten van je scherm. Ook de doldrieste muziek lijkt zich meer te richten op (kleine) kinderen dan op volwassenen.
Wat echt heel storend is aan ABE is het voortdurend 'verleiden' tot het doen van ingame aankopen. **Het is alsof je in Amerika naar een aflevering van een sitcom zit te kijken waarbij de reclameblokken langer duren dan de serie zelf.** Voortdurend schiet in beeld dat je ditjes en datjes kunt kopen. Bovendien wordt de game op een gegeven moment verdacht lastig zodat de zwakke broeders onder ons in wanhoop naar hun portemonnee zullen grijpen. Daarbij moet je ook nog eens altijd online zijn en dat terwijl je alleen tegen de computer speelt. En dat voortdurende gezeur om een Facebook inlog voor meer content, daar kreeg ik ook een punthoofd van.
Het hoort allemaal bij free to play al leen draaft Rovio met haar ingame aanprijzingen nu echt te ver door. En dat doet afbreuk aan de prima en vermakelijke RPG die ABE op zich echt wel is.

SCORE 70

EEN INDIE VAN TOEN...



Titel: Another World - 20th Anniversary Edition
Platform: 3DS / Wii U / Xbox One
Prijs: € 7,99

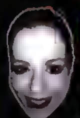


Another World is een klassieker die de tand des tijds opvallend goed heeft doorstaan... als je deze game tenminste als een indie beschouwt. Tegenwoordig komen er namelijk talloze retro-achtige games uit en was Another World een hedendaagse indie-game geweest dan zou iedereen op de banken staan.
Dit 2D adventure kreeg z'n cultstatus dankzij z'n stijl, het mysterieuze begin, het zoek-het-zelf-maar-uit principe, de trial & error, de animaties van de naamloze held én het feit dat de game door één ontwikkelaar werd gemaakt.
Je kunt de game in een paar uurtjes uitspelen, al zal je, net als bij Limbo soms **tientallen keren sterven voor je de puzzel door hebt** of een vij-and slim hebt weten te omzeilen tijdens je avontuur op een gevaarlijke, mysterieuze planeet.
Aangepaste graphics en de geremasterde soundtrack maken het geheel fraai af.

SCORE:



EERBIEDIGE TRANENTREKKER



Alie (van PU.nl)

In dit puzzle-adventure wordt in comicstijl een verhaal verteld over liefde, opoffering en vriendschap tijdens de Eerste Wereldoorlog. Verrassend genoeg doen de schitterende graphics geen afbreuk aan de verschrikkingen uit die periode.



De puzzels zijn soms ietwat traditioneel, maar nooit eentonig. Knap hoe zo'n vrij slow-paced game toch spannend en verhalend weet te blijven.
Lees meer: pu.nl/ValiantHeartsReview

MEGA MAN BELDE; HIJ WIL Z'N HARNAS TERUG



Titel: Shovel Knight
Platform: 3DS / Wii U / PC
Prijs: € 15,00



Shovel Knight is wellicht **de leukste game die ik dit jaar heb gespeeld** en dat meen ik voor de volle 100%. Nou ben ik sowieso een groot fan van 2D-platformers - er is voor mij geen genre dat de kracht van gaming beter laat zien - maar Shovel Knight is oprecht een van de beste dingen die 't genre in jaren heeft uitgescheten.

Het is een 8-bit-game met de diepgang van een goede 16-bit-game, met de knipoogjes van een game uit 2014. Het oogt en speelt ontzettend old skool (alsof je Mega Man 4 op je NES aan het spelen bent) maar je voelt aan alles dat deze game echt alleen maar vandaag de dag had kunnen uitkomen. Zo merk je bijvoorbeeld de Dark Souls-invloeden wanneer je schat ten verliest na het sterven... en je ze vervolgens voorgoed verliest wanneer je weer sterft.
Maar er is wel meer gejat, zoals het stuiteren op je schep (DuckTales) het kiezen van levels met ieder een eigen thema en eindbaas (Mega Man) en wapens zoals een vuurstaf (Zelda).
Het mooie van Shovel Knight is dat het niet gejat voelt; alle hommages zijn allesbehalve geforceerd en het voelt gewoon heel erg eigen. **Het voelt oud en nieuw.**

Ik besefte dat dit **de beste retro-indiegame is sinds Cave Story** toen ik in de trein de geweldige chiptune-soundtrack zat te neuriën en niet kon wachten om thuis te zijn. De beste game in deze PU, dames en heren!

OORDEEL:



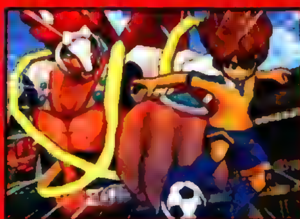
VOORUIT DAN, TWEE BALLEN ERBIJ



Titel: Inazuma Eleven Go Light
Platform: 3DS
Prijs: € 39,99

In de 'Ook gespeeld' van PU11 2013 gaf ik Inazuma Eleven Bomb Blast voor de 3DS als score slechts één van de vijf voetballen. Dat deed ik omdat dat spelletje ten opzichte van de voorgangers op de DS niets nieuws bood en bovendien kut was. Het was dan ook met zeer laaggespannen verwachtingen dat ik begon aan Inazuma Eleven Go Light, maar wat schetst mijn verbazing: [illegible]

Vaste onderdelen als het scouten, reizen en voetballen zijn voldoende geupdate om weer fris te voelen, net als het aardige verhaal dat dit keer draait om een nieuwe hoofdrolspeler, die voor de verandering eens niet in het doel maar op het middenveld staat. Tel daarbij de flinke upgrade die de graphics hebben gekregen, en dan kom ik toch uit op drie ballen; [illegible]



SCORE:



ALS EEN BOER MET KIESPIJN



Titel: Farming Simulator 2014
Platform: Android / iOS / PS Vita
Prijs: € 2,69 / € 33,95



Wat de boer niet kent, vreet-ie niet? Ha, dat geldt misschien voor Wouter, maar niet voor een stadse rakker als ik. En dus ging ik in Farming Simulator 2014 de boer op. **Helaas trof ik een mesthoop aan.** Echt, hoe kan iemand met een beetje boerenverstand deze - toch goed boerende - gamereeks leuk vinden? Lekker op z'n boerenfluitjes spelen is er in ieder geval niet bij: zonder énige vorm van uitleg moet je direct een berg hooi op je vork nemen van heb ik jou daar. Maar da's wellicht nog een gevalletje 'als de boer niet kan zwemmen, ligt 't aan het water'.

Wél onvergeeflijk zijn de dor vormgegeven boerderijen, het übereentonige agrariërsleven en het feit dat zelfs FarmVille meer context kent. Wie wil maaien, moet zaaien? Niet als een boer met kiespijn...

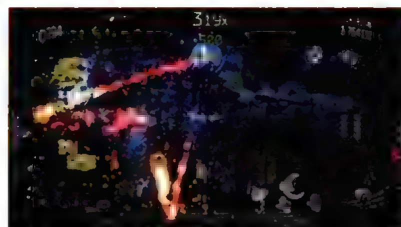
OORDEEL:



TWIN STICK SHOOTING MEGPLUSTODEMAXULTRA



Titel: Resogun Heroes
Platform: PSN
Prijs: € 5,99



Nog nooit waren blokjes zo mooi en spectaculair als in Resogun. Maar deze twin stick shooter is meer dan alleen bloedmooie en katana-scherpe graphics die in je gezicht exploderen alsof een regenboog en een papegaai sweet luvin' bedrijven in een wereld van blokkerige particles. Het is vooral de perfectionistische balans in de gameplay, de manier waarop je door de levels kunt spoeden alsof het één grote, orgastische golf van plezier is, **zo soepel dat het bijna onwerkelijk wordt.** Kom maar door met die DLC...

Grappig is dat alle toevoegingen in Heroes zorgen voor een compleet nieuwe manier van spelen. In de offline co-op (die overigens een gratis update is) moet je opeens je scherm delen met je medespeler, waardoor een boost van de ander voor complete verwarring kan zorgen.

De Survival mode klinkt als iets wat de bedenkers van The Sims: H&M Fashion Stuff ook hadden kunnen verzinnen, maar is met z'n compleet nieuwe ritme, vijanden en flow **een openbaring.** En het pinball-achtige Demolition, waarin je door tegen knikkers aan te boosten het cilinder-vormige veld van vijanden en blokjes moet ontdoen, is echt compléét iets anders, met Resogun-waardige hoeveelheden plezier.

Dit pakket is zo zwaar onmisbaar, dat ik er een blokje van in m'n keel krijg...

OORDEEL:



OP JE SMOEL MET EEN RAKET TUSSEN JE BENEN!



MotoGP 13 kwam al aardig dicht in de buurt, maar MotoGP 14 mogen we zonder twijfel [illegible] noemen.

De pittige gameplay, uitgebreide career mode en de mogelijkheid tot het naspelen van echte scenario's uit het vorige seizoen maakt het de ultieme natte droom!

[illegible]: pu.nl/MotoGP14Review

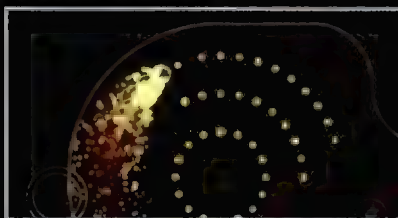


GEEN SPERMA, WEL VLOEIEND



Titel: Fluid SE
Platform: iOS / Android / WP8
Prijs: € 1,79 / € 1,99

In Fluid SE moet je een dappere spermacel door donkere tunnels loodsen. Tenminste, dat dacht Wouter toen hij mijn nieuwste iPhone-verslaving opmerkte. **Maar natuurlijk heeft Fluid SE net zo veel met sperma te maken als Wouter met een scherpe observatie.** Fluid SE is gewoon een kruising tussen Pac-Man en een racespel, dat ziet elk weldenkend mens.



Met slechts een virtuele stick bestuur je een, eh, blobje, waarmee je zo snel mogelijk alle stippen in beeld moet opvreten. Het gaat steeds om de tijd waarin je dat lukt. Hoe sneller, hoe meer sterren, en die sterren heb je nodig om toegang tot volgende series levels te krijgen.

In de vroege levels is Fluid SE vooral een oefening in het snel en soepel besturen van je sper... ik bedoel blobje, later verschuift de uitdaging iets naar het uitvogelen van de snelste route. Drie sterren zijn meestal wel te doen, maar je zult sommige levels wel een keer of drieënveertig opnieuw moeten proberen om de magische vijf sterren te halen. Is je dat eenmaal in een vloeiende, nimmer haperende race gelukt, **dan is de voldoening van orgastisch niveau,** ook al heeft dit spel niets, maar dan ook helemaal niets, met sperma te maken...

OORDEEL:



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Het zijn vaak kleine mannetjes die...**
- A) Als ze niezen met hun hoofd de vloer raken
- B) Staande hun schoenveters kunnen strikken
- C) Op grote tieten geilen

2 **Wat is er in de afgelopen twaalf jaar bij Jurjen thuis veranderd?**
- A) Zijn rode bank is nu een witte bank, of eigenlijk crème
- B) Zijn mooie vrouw is nu een lelijke vrouw, of eigenlijk een trol
- C) Zijn met zorg verzamelde wijncollectie is compleet verdwenen, of eigenlijk op

3 **'Er zat zelfs een klodder op het dekbed!' Wat voor klodder?**
- A) Voorvocht
- B) Pindakaas
- C) Yoghurt... hopelijk...

4 **Graddus vond het een godswonder dat ie tijdens de E3 niet een hele week heeft zitten racekakken. Want?**
- A) Het vlees dat Wouter op de BBQ bereidde was te ranzig voor woorden
- B) De enorme slok whisky die hij stomdronken nam, bleek olijfolie
- C) De catering op de beurs was abominabel

5 **'Pure kleikunst', dat slaat op...?**
- A) De gekleide asbak die Jan van z'n zoon voor Vaderdag kreeg
- B) Kirby and the Rainbow Curse
- C) De drollen die Graddus in de villa vergat door te trekken

6 **Wat hing er aan de Fulton-ballon?**
- A) Een vierjarig zwartbles heideschaap
- B) Een travestiet in uitgaanskleding
- C) Een trillende dildo met de vrouw er nog aan

DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?



DAN MAKEN VIJF INZENDERS KANS OP DE POWER UNLIMITED SCHOOLAGENDA 2014 - 2015!

PU 249 LIGT 26 AUGUSTUS IN DE WINKELS

SMORGASBORD E3 2014

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- VINDT WOUTER ZIJN ULTIEME LOTSBESTEMMING
- SPEELT JURJEN EEN GEWELDLOZE SHOOTER
- OMRINGT JAN ZICH MET HET ULTIEME KWAAD
- IS IEDEREEN NAAR DE TERING
- VERWELKOMEN WE OFFICIEEL DE XBOX ONE IN NEDERLAND
- ZIEN WE LARA CROFT (OPNIEUW) VANUIT EEN ANDER STANDPUNT
- EN... HEBBEN WE HEET VAN DE NAALD ALLE INFO VAN GAMESCOM

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

THUISBLIJVER VAN HET JAAR

Natuurlijk wil elke PU-redacteur ieder jaar weer mee naar de E3. De beurs in LA is nu eenmaal het walhalla voor gamers. Wie er niet bij is, heeft daar dan ook meestal een heel goede reden voor. Zo moest Ed dit jaar op de redactie blijven omdat de PU nu eenmaal af moest, JJ kan niet meer ver vliegen vanwege rugklachten en Jurjen had zakelijke afspraken. Sam koos echter bewust om niet te gaan vanwege zijn tweede passie: de muziek. Hij lanceerde afgelopen maand namelijk de debuut CD van zijn nieuwe band 'Sins'. We zouden liegen als we beweerden dat de nummers de hele dag op de redactie gedraaid worden en ook de kleding en haardracht is erg, eeeh, Final Fantasy, maar het is wel helemaal Sam. Zeker omdat we weten dat ie het eigenlijk alleen maar voor de chicks doet...



VRAAGSTUK VAN DE E3

Moeten we straks in FIFA 15 ook 5-3-2 gaan spelen?

3 REDENEN WAAROM PLAYSTATION DE E3 WON

1. In tijden dat iedereen het op zijn manier moeilijk heeft en matig presteert, toonde Sony het zelfvertrouwen / de arrogantie (ligt er aan voor welke club je bent) van Ajax. En je weet wie er afgelopen seizoen kampioen werd...
2. Als een game die niet bestaat (The Last Guardian) de hele wereld kan bezighouden, kun je nagaan hoe veel impact games hebben die wél bestaan.
3. Alles wat Naughty Dog aanraakt, verandert in goud. Een gouden PlayStation 4 lijkt ons overigens wel wat...

3 REDENEN WAAROM MICROSOFT DE E3 WON

1. Hallo! Halo, Halo, Halo, Halo, Halo, Halo, Halo, Halo...
2. Nu de Kinect niet meer nodig is, wordt de Xbox One de enige console waarmee je niet hoeft te zwiepen, zwaaien en draaien. Hoe fijn is dat...
3. Als de console al met een fikse valse start goed verkoopt, kun je nagaan wat er gebeurt nu ze de zaken eindelijk goed gaan aanpakken...

3 REDENEN WAAROM NINTENDO DE E3 WON

1. Als die gasten nu ook al een begrijpbare persconferentie kunnen produceren, waar ligt dan hun limiet?
2. Als een bedrijf zoveel vertrouwen heeft in een console die niet loopt, ze niks veranderen aan hun beleid, dan moeten wij gamers het wel verkeerd gezien hebben met z'n allen.
3. Het concept van een goed product moet volgens een ongeschreven wet op een half A4'tje passen. En wie had de kortste persconferentie?

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube
YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV


FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED


TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



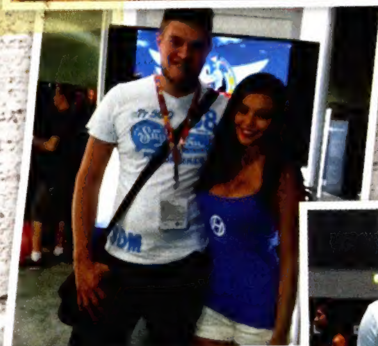




GEIL ALS GRADDUS...

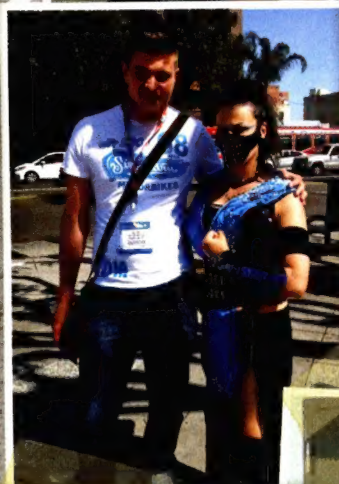
Het E3 journaal was ook dit jaar weer een groot succes op PU.nl met een recordaantal views, en dat was mede te danken aan de hilarische rubriek 'Groen als Graddus'. Dat Graddus voor de eerste keer mee was naar LA bleek ook meteen toen hij op de beursvloer de boothbabes in het oog kreeg. Als een geile puber rende hij op de meiden af en dag 1 op de E3 heeft Graddus vrijwel volledig besteed aan het uitchecken van chicks. Vol trots stuurde hij de foto's naar Ed, en omdat die ouwe snoeperd zelf ook niet vies is van een jong bladdje, deelt hij ze graag met jullie, want, zo sprak onze eindbaas: "ook PU-lezers kunnen oprecht genieten van mooie chicks die graag hun sterke punten tonen..."









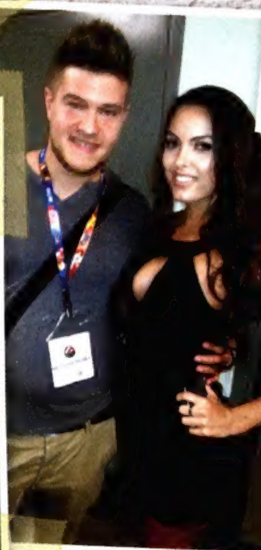




WAAR WAS DE REDACTIE TIJDENS DE E3 MEE BEZIG?

12% Tussen het bier drinken door, hier en daar een gamepie checken.
7 % Sinds jaren weer een 'persconferentie' van Nintendo begrijpen.
8% Helemaal klaar zijn met The Last Guardian, terwijl we nog niks van de game gezien hebben.
11% Zin hebben in het najaar. Jammer dat die zomer er tussen zit.
9% Met de hele E3-crew de mooiste tweede helft van het WK: Spanje - Nederland missen.
13% Ons verheugen op een onverwachte Call of Duty versus Battlefield clash. Daar krijgen we wel een hardline van.
12% Het niet vreemd vinden als Rockstar zowel najaar 2014 als najaar 2015 wint met dezelfde game.
8% Zien dat indie-games de nieuwe Triple A's aan het worden zijn. Maar ben je dan nog wel indie?
10% Inzien dat we over een jaar massaal met een helm op gaan gamen. Dat wordt lachen in de huiskamers.
10% Zelfs Wouter fanatiek zien worden bij de opdrachten van Ed.









LE FRAMEDROP PAR JORDI PETERS

PARIJS, 1789
ARNO, ER ZIT MIJ NU AL EEN TIJDJE IETS DWARS...
LUCHT JE HART, MON AMI.
WEL, WAAROM BEVINDEN ZICH EIGENLIJK GEEN DAMES IN ONS NOBELE GEZELSCHAP? VOEREN VELEN VAN HEN MOMENTEEL NIET DEZELFDE VRIJHEIDSSTRIJD ALS WIJ MANNEN?
ONZE VOORGANGER, MEESTER EZIO, WERD GEREGELD BIJGESTAAN DOOR VROUWELIJKE ASSASSIJNEN...
...EN ONZE AMERIKAANSE ZUSTER, AVELINE, WASTE ZELFS EIGENHANDIG MENIG TEMPELIERVARKENTJE!
MAAR VAN MOEDIGE, BEZIELDE PARISIENNES ONTBREEKT NOCHTANS IEDER SPOOR!
DA'S NIET HELEMAAL EGALITÉ, OF WEL?
NOU, WEL...
KIJK.
JE MOET HET ZO ZIEN:
HET IS...
IK HEB WERKELIJK GEEN FLAUW IDEE.
BELACHELIJK!! WE MOETEN DUIDELIJK MAKEN DAT WE VROUWEN RESPECTEREN, ANDERS NEEMT NIEMAND ONS SERIEUS!
BAP
WAT LE FUCK